Walt Disney

2º Manual do ESCOTEIRO mirim

EDITORA ABRIL

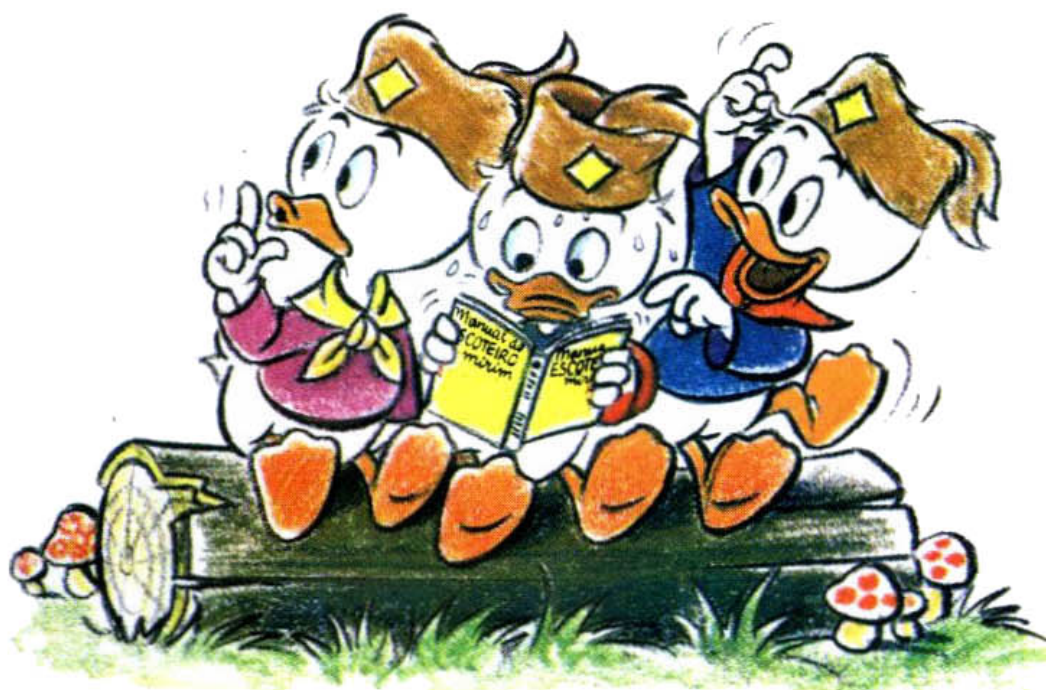
INÉDITO! NOVO!

2º Manual do ESCOTEIRO mirim

EDITORA ABRIL

O "II Volume do Manual do Escoteiro-Mirim"
é uma edição da EDITORA ABRIL LTDA.
Av Otaviano Alves de Lima, 800 - São Paulo
Editor e Diretor: VICTOR CIVITA

WALT DISNEY

2º Manual do ESCOTEIRO mirim

Quando Huguinho, Zezinho e Luisinho souberam que o Manual do Escoteiro-Mirim estava fazendo muito sucesso, trataram logo de reunir toda a turma dos escoteiros para uma grande comemoração. E depois de muita conversa sobre o assunto, eles resolveram bolar um **segundo volume** do Manual, para contar a todo mundo as **novas** experiências que eles tiveram até agora. Vocês vão encontrar aqui muitas coisas interessantes que todo bom escoteiro deve saber: segredos da natureza e da vida animal, truques para sobreviver na floresta e para tornar os acampamentos mais fáceis, além de mil jogos e passatempos divertidíssimos, para vocês brincarem com seus amigos. Esperamos que vocês gostem tanto deste manual **quanto** gostaram do primeiro.

TRÊS JOGOS AO AR LIVRE

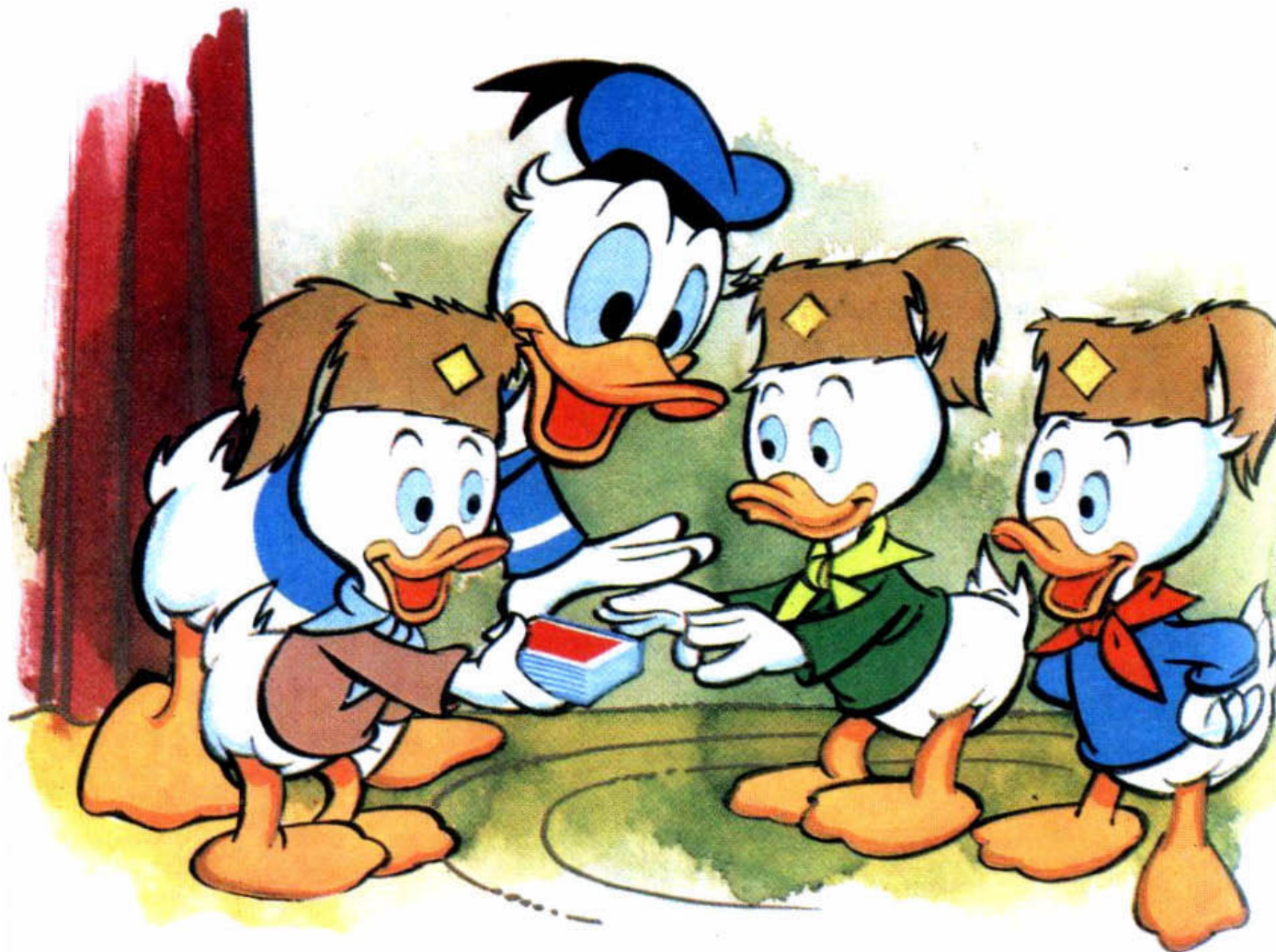
O Jogo do Lobo

Esta brincadeira é muito divertida. Podem jogar quantas pessoas quiserem. Escolha um jogador, ao acaso, para fazer o papel do lobo e outro para servir de pastor. O lobo e o pastor devem ficar um de frente ao outro. Os outros jogadores devem ficar todos atrás do pastor, em fila, um segurando na cintura do outro. Eles serão as ovelhas. Quando for dado o sinal para começar o jogo, o lobo deve tocar com a mão a última ovelha da fila. A ovelha, por sua vez, deve tentar fugir do lobo, mas sem se soltar da fila. Se ela se soltar da fila ou se o lobo conseguir tocá-la, ela passa para o time do lobo, colocando-se atrás dele. E o jogo vai terminar quando o lobo conseguir tocar a última ovelha.

A Maçã que Flutua

Quando os pioneiros alemães e holandeses vieram para a América, provavelmente, trouxeram junto com eles esta brincadeira, que é muito simples, mas exige um pouco de treino. Coloque algumas maçãs numa bacia cheia d'água. Depois os jogadores, com as mãos nas costas, devem tentar apanhar as maçãs com os **dentes.** Quem conseguir primeiro, ganha o jogo.

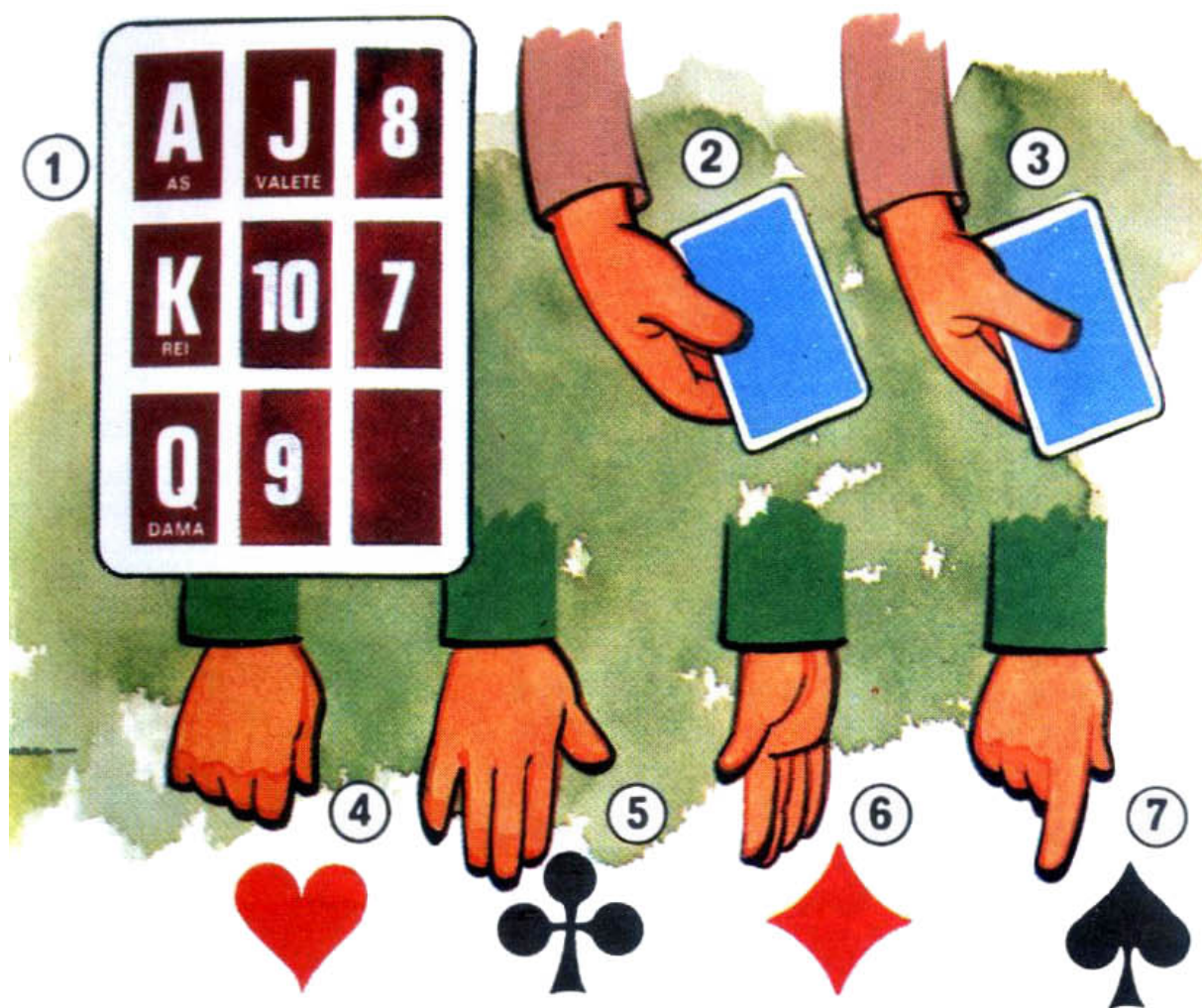
Empurra-Empurra

Arranje uma garrafa plástica bem grande, vazia. Os jogadores devem formar um círculo em volta da garrafa, segurando um no ombro do outro. Depois, todos começam a fazer um empurra-empurra, até que um jogador, sem querer, derrube a garrafa. Ele vai ser eliminado e a brincadeira recomeça. O último que sobrar será o vencedor.

TRANSMISSÃO DE PENSAMENTO

Esse truque precisa de duas pessoas, o **apresentador** e o **adivinho.** Arranje um baralho comum e retire todas as cartas que vão do 2 ao 6 inclusive, utilizando somente as outras.

Primeiro, o adivinho sai da sala. Então, o apresentador pede para alguém da platéia escolher uma carta qualquer. Todos os presentes devem ver a carta escolhida. Em seguida, uma outra pessoa mistura a carta com o resto do baralho.

O apresentador chama o adivinho de volta. Ele chega, recebe o baralho e olha as cartas, uma por uma, fingindo que está concentrado. De repente, ele tira a carta que tinha sido escolhida!

E aqui está o segredo da brincadeira... Antes de começar, o apresentador e o adivinho devem decorar os truques que estão nas ilustrações acima.

Para indicar qual foi o **valor** da carta escolhida, o apresentador passa o baralho para o adivinho com o verso das cartas para cima, isto é, com o lado onde não aparecem os valores nem os naipes. Mas o apresentador coloca o dedo polegar em cima do maço de cartas, no lugar correspondente à carta escolhida, conforme a ilustração n.° 1.

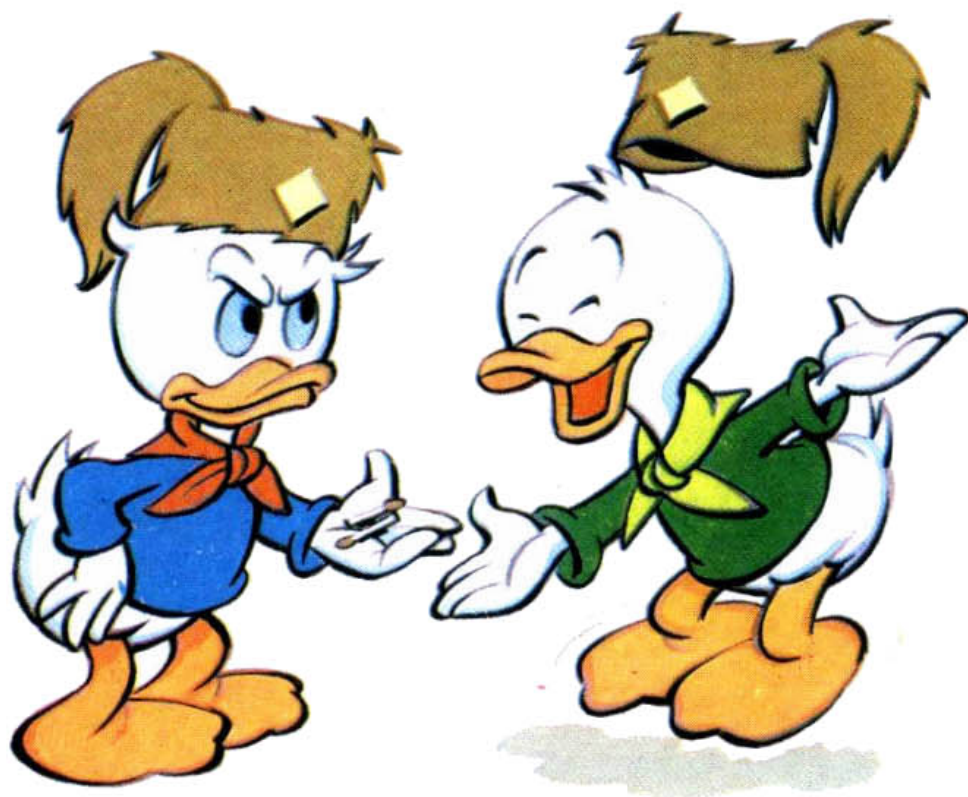
Exemplos: Se ele colocar o polegar como mostra a ilustração n.° 2, a carta escolhida foi um rei. Se o polegar estiver como na ilustração n.° 3, a carta escolhida foi um dez.

Já para indicar o **naipe** da carta escolhida, deve ser usada a mão esquerda, seguindo as ilustrações n.°s 4, 5, 6 e 7.

Se a carta escolhida foi copas, o apresentador deve mostrar a mão discretamente, como na ilustração n.° 4.

Se a carta foi paus, a mão deve estar como na ilustração n.° 5, e assim por diante.

Simples, não é?

JOGO DO PALITINHO

Para esta brincadeira, você pode convidar quantos amigos quiser. Distribua três palitos de fósforo para cada jogador. Cada um deve esconder, na mão direita, quantos palitos quiser e guardar o resto no bolso. Então, cada jogador deve tentar acertar qual a **soma** dos palitos, que estão escondidos na mão de **todos** os jogadores. E não vale repetir o número que alguém já tenha escolhido. Em seguida, todo mundo abre a mão e deve ser feita a contagem dos palitos. Se ninguém tiver acertado, a brincadeira recomeça do mesmo jeito. Mas, se algum jogador tiver acertado, ele vai ganhar os palitos do jogador que tiver dado o palpite mais errado. Este jogador cai fora do jogo. E a partida só vai terminar quando alguém conseguir ficar com todos os palitos, ganhando, assim, a brincadeira.

CUIDE DAS ÁRVORES!

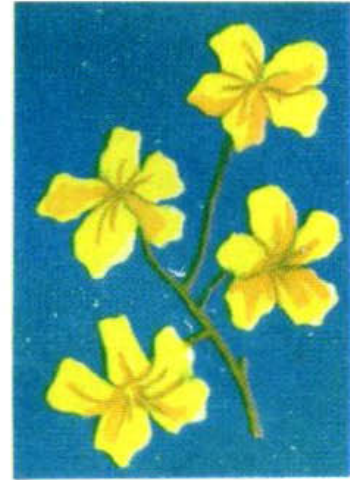
Quando uma cidade se torna escura, cheia de poeira e de fumaça, seus habitantes acabam ficando tristes e sem estímulo. Mas, se plantarmos um pouco de verde nas nossas casas, nos nossos jardins ou até mesmo nas calçadas, tudo vai ficar mais alegre e colorido. E, com o oxigênio produzido pelas plantas, o ar vai ficar muito mais puro e saudável.

Aqui está uma relação de quinze árvores e suas características essenciais, além da maneira como devem ser tratadas, para que você, Escoteiro-Mirim, também possa ajudar o nosso mundo a ficar mais colorido e saudável. E além disso, quando você fizer uma excursão ao campo e encontrar no seu caminho alguma destas árvores, já vai saber como identificá-la.

IPÊ

O ipê pode ser encontrado em quase todo o Brasil. Durante o inverno, essas árvores perdem completamente as folhas, mas ficam cobertas de flores na primavera, antes mesmo que as folhas voltem a nascer. De acordo com a espécie, as flores podem ser roxas, rosadas, brancas ou amarelas. O crescimento do ipê leva muito tempo, mas com 3 ou 4 anos já está dando flores. O plantio deve ser feito com mudas de 2 metros de altura, cuidadosamente, pois qualquer ferimento na raiz pode prejudicar o crescimento da árvore, que atinge grande altura. Os ipês são muito estimados por sua resistência e pela beleza de suas flores. O ipê-amarelo é considerado símbolo nacional, por causa das suas flores amarelas.

QUARESMEIRA

Ao chegar a época da quaresma, certas árvores começam a ficar carregadas de flores, que podem variar do roxo ao rosa-claro: são as quaresmeiras, ou cuipeúnas. Estas árvores, nativas do nosso país e muito comuns nas regiões serranas, estão sendo cada vez mais utilizadas na ornamentação das cidades. Podem alcançar até 10 metros de altura, proporcionando bastante sombra. As flores, que aparecem também na primavera, desabrocham bem claras, e vão escurecendo aos poucos. As folhas são longas e aveludadas e sua cor pode variar do verde ao verde-avermelhado. A quaresmeira se multiplica por estacas, que são ramos lenhosos de uns 30 centímetros, com pequenos cortes oblíquos nas duas pontas. Esses ramos ficam plantados em areia úmida cerca de 1 mês até que brotem, quando são transplantados para um local definitivo.

PAU-BRASIL

Logo que foi descoberto, o Brasil não parecia uma terra especialmente rica aos exploradores portugueses. Foi então que eles encontraram uma novidade na colônia: o pau-brasil. Essa árvore, de coloração avermelhada no tronco, fornecia tintas para tecidos e estava disseminada por toda a costa brasileira, especialmente entre Pernambuco e Rio de Janeiro. A exploração foi tão intensa, que hoje a árvore, que deu seu nome ao país, é uma espécie quase extinta. O crescimento do pau-brasil é lento, e ele chega a atingir mais de 20 metros de altura. As vagens, que dão as sementes, só aparecem 25 anos após o plantio. Dessas sementes crescem mudas que, ao atingirem 2 metros de altura, devem ser replantadas. E do mês de outubro ao mês de dezembro é que florescem seus botões amarelos.

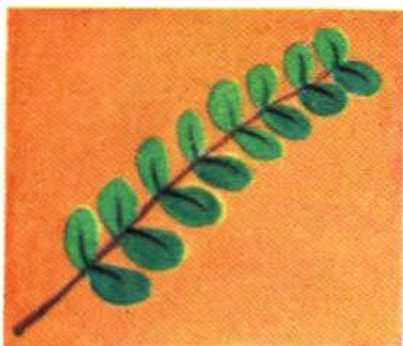
OITI

Os oitis, também chamados de oitizeiros, são árvores excelentes para a arborização de cidades de clima quente. São muito comuns no Rio de Janeiro e em outras cidades de clima quente. A altura dessas árvores varia de 10 a 20 metros e sua folhagem é permanente, não caindo no inverno. Os oitis dão flores pequenas e amareladas, e seus frutos são comestíveis e semelhantes a ameixas de cor alaranjada. Além de sua utilização como árvores ornamentais, os oitizeiros têm importância econômica. De seu fruto é extraído óleo. Sua madeira é muito usada na construção civil e naval, na fabricação de dormentes, na carpintaria em geral. Ela também serve para obras que exijam madeiras resistentes à ação da umidade, como, por exemplo, obras hidráulicas.

PALMEIRA-REAL

Durante a estada de D. João VI no Brasil, em princípios do século passado, foi fundado o Jardim Botânico do Rio de Janeiro. Em 1809, D. João VI plantou ali a primeira palmeira-real, também chamada de palma-mater, ou palmeira-mãe, pois dela se originaram as demais palmeiras daquele jardim. A palmeira-real, ou palmeira-imperial, é uma árvore alta e imponente, chegando freqüentemente a mais de 30 metros de altura. Por essa razão, ela é geralmente plantada em grandes jardins ou parques públicos. A palmeira-real é característica da paisagem das Antilhas, onde chega a formar grandes bosques, mas pode ser encontrada nativa até na região amazônica. Além de sua utilização como árvores ornamentais, essas palmeiras fornecem palmito. O plantio é feito através de sementes.

CHORÃO

O chorão ou salgueiro é uma árvore muito apreciada pela sua beleza. Proveniente da Ásia, essa árvore é muito cultivada em parques, pois suas raízes subterrâneas permitem o crescimento de gramados ao seu redor. É uma planta ideal para a beira de rios e lagos, onde seu desenvolvimento é bastante rápido, e sua altura pode alcançar 20 metros. Os ramos são longos, pendentes e flexíveis, e oscilam ao menor vento. Sua madeira é utilizada da mesma forma que o vime, na confecção de cadeiras e outros objetos. O chorão é aproveitado também como suporte natural para orquídeas. O plantio do chorão é feito por meio de estacas como a quaresmeira. As estacas do chorão devem ser cortadas de preferência no fim do inverno.

PAU-FERRO

Esta árvore tem vários nomes regionais: jucá, itu, muira-obi, imira-obi. Nativa do Brasil, pode ser encontrada inclusive nas caatingas do Nordeste. É também conhecida como pau de yuká, pois era com sua madeira que os índios tupis fabricavam suas clavas, chamadas yuká na língua tupi. Essa madeira, aliás, é bastante resistente e dura, de superfície lisa ao tato, e muito usada em construções, na marcenaria e na fabricação de postes e dormentes. O pau-ferro é excelente para a arborização das cidades. Na primavera nascem flores amarelas em meio à folhagem fina. Logo depois das flores, surgem os frutos em forma de vagem, de onde saem as sementes. Durante o inverno, o tronco do pau-ferro se descasca em placas, deixando exposta a parte mais clara da madeira.

ARAUCÁRIA

A araucária também é conhecida como pinheiro-do-brasil, pois é uma árvore típica do sul de nosso país. Além disso, é encontrada também no nordeste da Argentina, no Paraguai e no Uruguai. As araucárias formavam imensas florestas nessas regiões, mas sua exploração tem sido tão intensa que existe o perigo de extinção, no próprio estado do Paraná. Como outros pinheiros, as araucárias produzem cones que contêm sementes. A gralha-azul costuma enterrar as sementes da araucária, dando assim origem a novas plantas. Esse pássaro também se encontra em perigo de extinção, pois seu habitat natural eram as grandes florestas de araucárias.

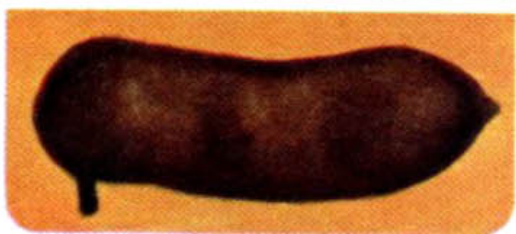
PAINEIRA

Nativa da África e das Américas, a paineira é muito comum no Brasil. Seu tronco é coberto de espinhos grossos e chega a ser um pouco bojudo, quando a árvore está bem crescida, o que lhe valeu o nome de "barriguda" em certas regiões. A paineira é uma árvore útil e de grande beleza. Suas flores são abundantes e apreciadas, variando do rosa-claro ao rosa-avermelhado. Existe ainda uma paineira que tem flores amareladas. Os frutos trazem sementes envoltas em longos pêlos, chamados de paina. Das sementes se extrai óleo e, com a paina, são estofados travesseiros e colchões. A madeira serve para a fabricação de caixotes e móveis. Ainda hoje se constroem pequenos barcos, chamados pirogas, com os troncos das paineiras, como os que os índios faziam.

EUCALIPTO

Há cerca de 700 espécies de eucaliptos Algumas se adaptam a terras secas, outras, a regiões próximas ao mar, e outras ainda são usadas para sanear regiões pantanosas, pois absorvem grandes quantidades de água. Os eucaliptos têm crescimento muito rápido e várias utilidades. Sua madeira é amplamente aproveitada em construções, na marcenaria, em fábricas de papel. As folhas são empregadas na perfumaria, na fabricação de cosméticos e detergentes. Por todas essas razões, os eucaliptos, nativos da Austrália, são muito usados em projetos de arborização e reflorestamento de vários países, sendo hoje muito comuns no Brasil. Na Austrália, certas espécies de eucaliptos chegam a mais de 100 metros de altura e formam extensas florestas.

JATOBÁ

Outra árvore originária do Brasil é o jatobá, também conhecida como jataí, jataíba, jutaí e jutaici. Esta espécie de árvore, muito frondosa, é encontrada em todo o país, principalmente do Amazonas ao Estado de São Paulo. Os jatobás atingem 20 metros de altura. No inverno, possuem flores esbranquiçadas ou avermelhadas e frutos-vagem. A polpa destes frutos é adocicada e comestível. Sua madeira é muito utilizada em carpintaria, construção civil e hidráulica. Os indígenas chamavam de jutaicica a resina que extraíam do tronco, galhos e raízes do jatobá. Hoje, ela ainda é usada na fabricação de vernizes, além de ser aproveitada por suas propriedades medicinais. Várias cidades, serras e rios do Brasil possuem o nome Jatobá.

FLAMBOYANT

Os flamboyants são originários da ilha de Madagáscar, no oceano Índico. Isso pode parecer estranho, pois essas árvores, tão adaptadas à paisagem brasileira, poderiam ser tomadas como espécies nativas de nosso país. Entretanto, alguns tipos de flamboyant foram desenvolvidos fora da própria Madagáscar. Desse modo, podemos encontrar no Brasil o flamboyant mais comum, com suas belíssimas flores alaranjadas ou amareladas. O flamboyant cresce com bastante rapidez, chegando a mais de 25 metros de altura. Quando plantado à beira-mar, porém, se torna uma árvore baixa e cheia de galhos. Os frutos do flamboyant são escuros e longos, assemelhando-se a grandes vagens secas e cheias de sementes.

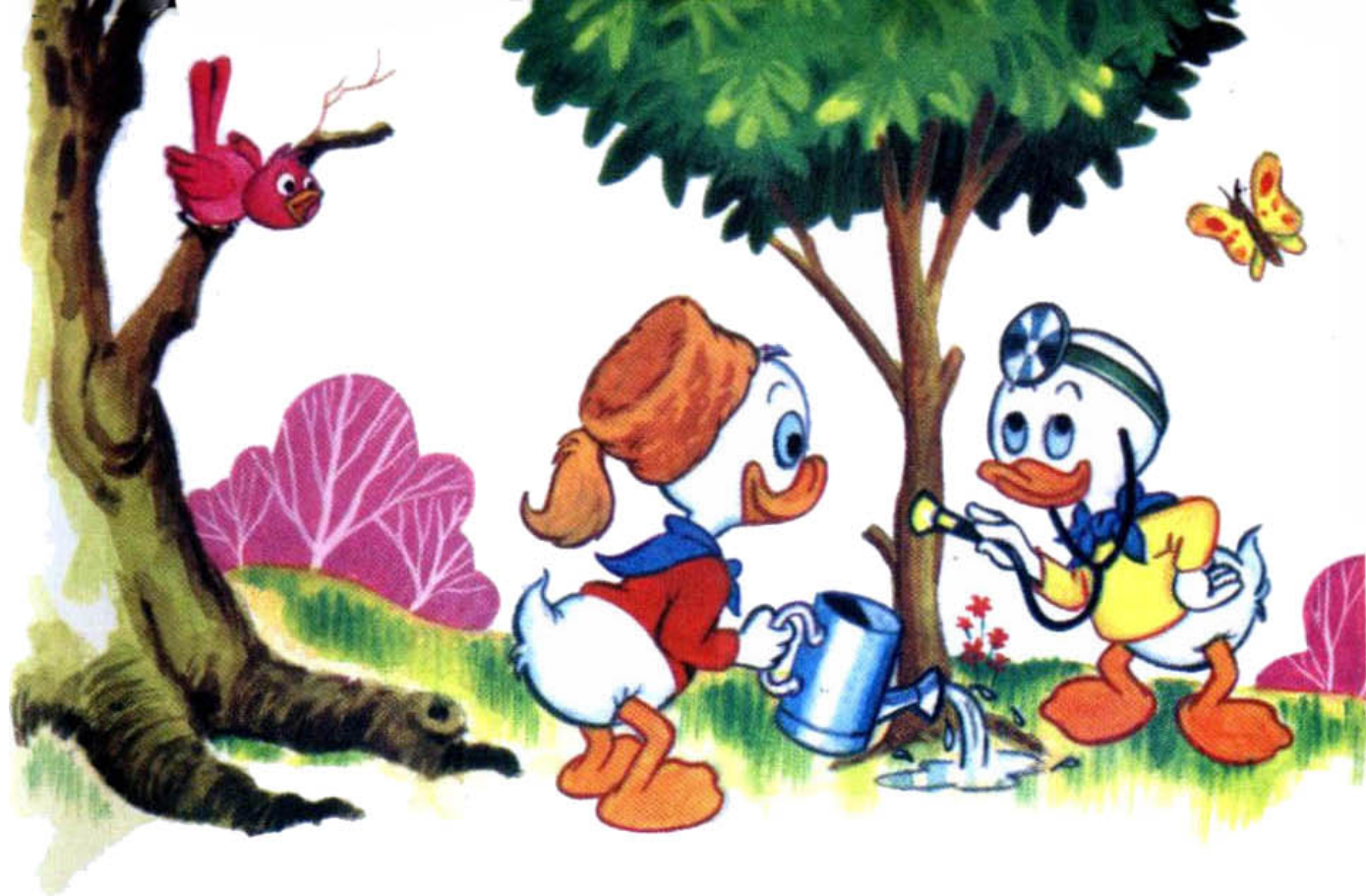
JACARANDÁ-PAULISTA

Muito comum no Brasil, o jacarandá-paulista pode ser encontrado principalmente em Minas Gerais, Goiás e São Paulo. Essa árvore fornece madeira de lei, que é muito semelhante à do verdadeiro jacarandá-da-baía. Também tem o nome de jacarandá-amarelo, jacarandá-do-cerrado, jacarandá-do-mato e jacarandá-pardo, por possuir cor escura e desenhos variados. Sua superfície é irregularmente lustrosa. O tronco quase sempre é pardo, com reflexos, listras ou sombras escuras, mas as tonalidades variam em cada árvore. O jacarandá-paulista é muito utilizado em mobiliário de luxo, objetos decorativos, lambris. Com sua madeira também se fazem tacos de assoalho, esquadrias, caixilhos e madeira compensada. Essa árvore se reproduz através de sementes.

ANGICO

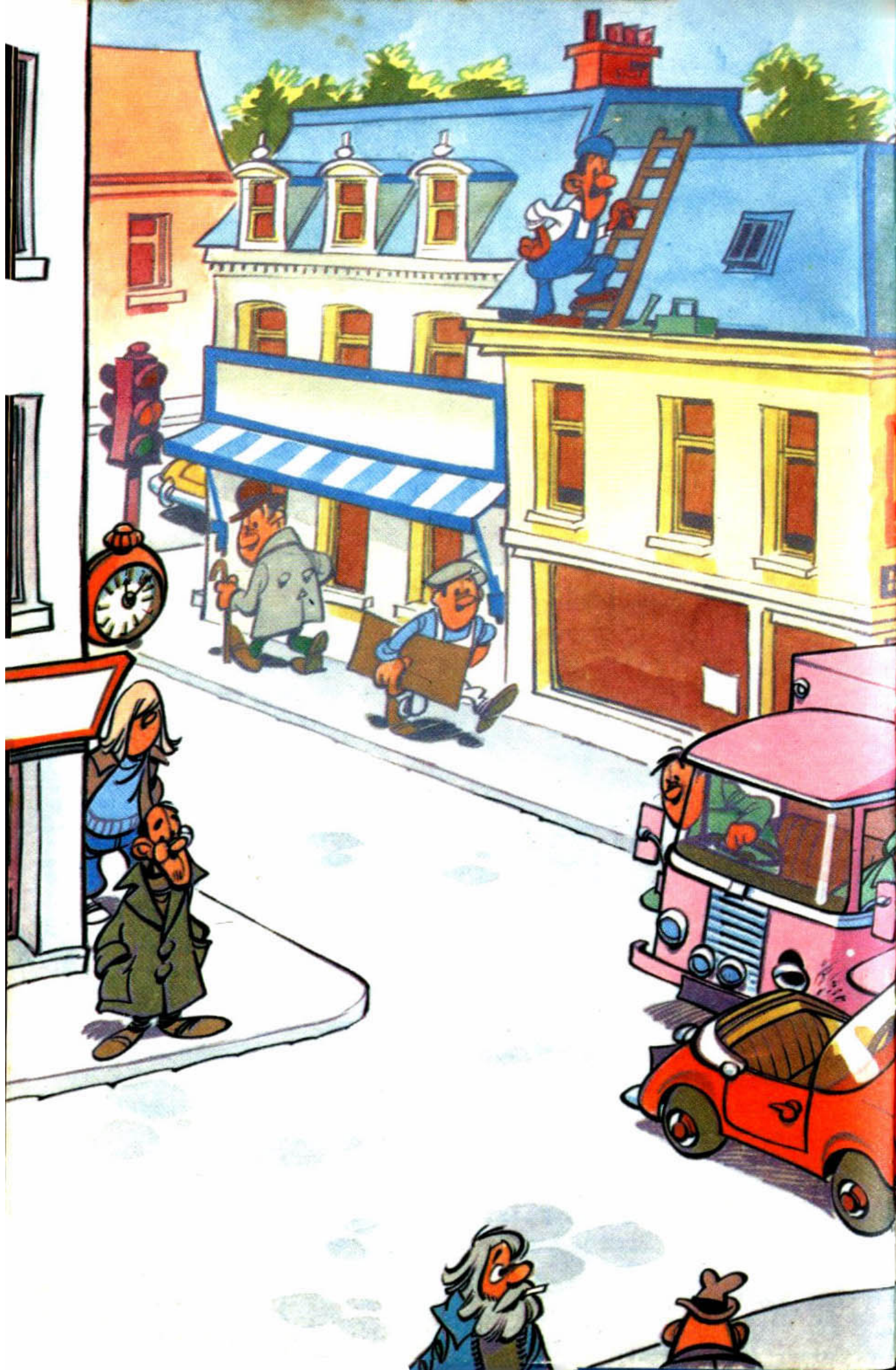
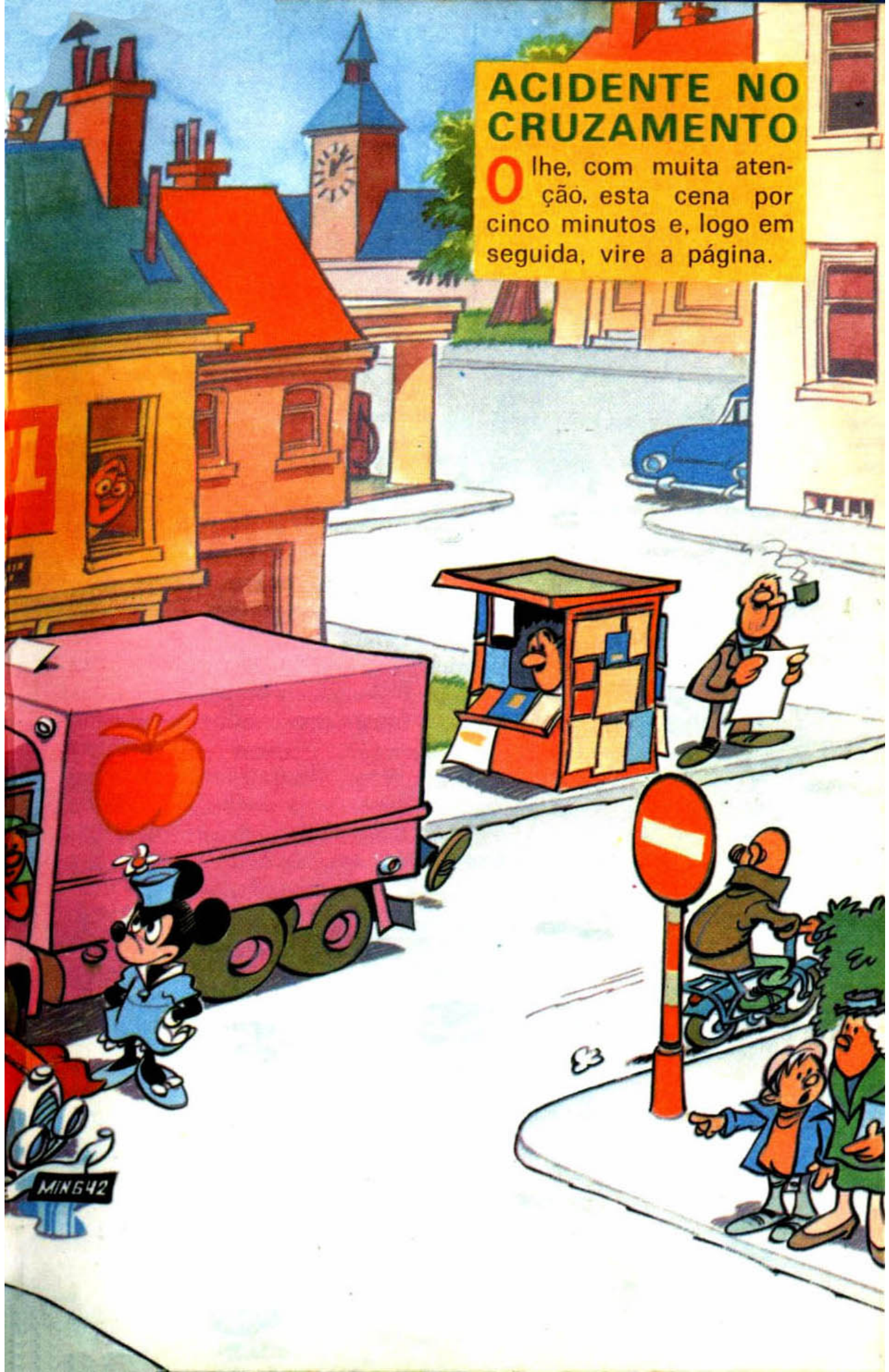
Usado tanto para ornamentação como para aplicações medicinais e industriais, o angico, nativo do Brasil, é muito comum em todo o país. Possui madeira muito dura, usada inclusive em construções. O tronco do angico é irregular e sua copa, larga. Deve ser plantado por meio de sementes e seu crescimento é rápido, chegando a atingir 12 metros de altura. As folhas do angico são pequenas e suas flores branco-amareladas aparecem na primavera. Seus frutos são chatos, em formato de vagem, e com muitas sementes. De sua casca se retira uma goma, semelhante à goma arábica. Pelo seu poder calorífico, essa árvore é usada como lenha. Com as sementes do angico, secas e trituradas, os índios faziam um tipo de rapé — o paricá — usado como medicamento e estimulante.

CHAPÉU-DE-SOL

Todos conhecem o chapéu-de-sol, também chamado amendoeira-da-praia, castanhola ou terminália. Apesar de ser nativo da Malásia, aclimatou-se muito bem no Brasil. É muito utilizado na arborização de vias públicas e encontrado em grande quantidade nas praias. Isso porque o chapéu-de-sol cresce em terrenos arenosos e resiste bem aos efeitos do vento. Essa árvore ornamental é alta, com galhos horizontais e sua copa lembra um imenso guarda-chuva. Suas folhas variam da cor verde, passando pelo amarelo, até ficarem bem vermelhas. As flores do chapéu-de-sol são pequenas e sem pétalas e seus frutos são carnosos — como o pêssego e a manga — de polpa comestível. A semente do chapéu-de-sol fornece um óleo com propriedades medicinais, usado principalmente no tratamento de doenças pulmonares.

CUIDADOS ESPECIAIS COM AS ÁRVORES

Agora que você já conhece algumas das árvores encontradas no Brasil, aqui vão alguns dos cuidados que você deve tomar quando plantar uma semente ou muda, de qualquer espécie de árvore. Logo depois de plantá-la, não se esqueça de regar diariamente, até que apareçam os primeiros brotos. Quando a árvore chegar a cerca de 1,80 m de altura, corte os brotos que nasceram abaixo dessa altura, para a copa crescer alta e bem formada.

Sua árvore poderá ser atacada por insetos, como lagartas e pulgões. Para combatê-los, o melhor é usar algum inseticida que pode ser adquirido nas casas de artigos para lavoura e jardinagem. Se aparecer algum fungo na casca ou nas folhas, use pastas fungicidas ou qualquer outro produto que combata fungos.

No Brasil, existem leis que proíbem que se maltratem as árvores das ruas e parques. As árvores da sua cidade precisam ser tratadas com o mesmo carinho com que você trata as do seu jardim. Um Escoteiro-Mirim é, antes de tudo, um protetor da natureza.

ACIDENTE NO CRUZAMENTO
Olhe, com muita atenção, esta cena por cinco minutos e, logo em seguida, vire a página.
MIN642

ACIDENTE NO CRUZAMENTO

Já que você olhou com muita atenção a página anterior, agora pegue um lápis e um papel e responda às perguntas abaixo. Depois, olhe as respostas na página 83 e veja se você é uma boa testemunha ocular, digna de confiança. E atenção! Você pode fazer esta brincadeira com quantos amigos quiser. É só distribuir lápis e papel para eles.

1 — Qual é a fruta que está desenhada no caminhão que bateu no carro da Minie?

2 — Qual é a cor do caminhão?

3 — A Minie está dentro ou fora do seu carro?

4 — Qual é o número da placa do carro da Minie?

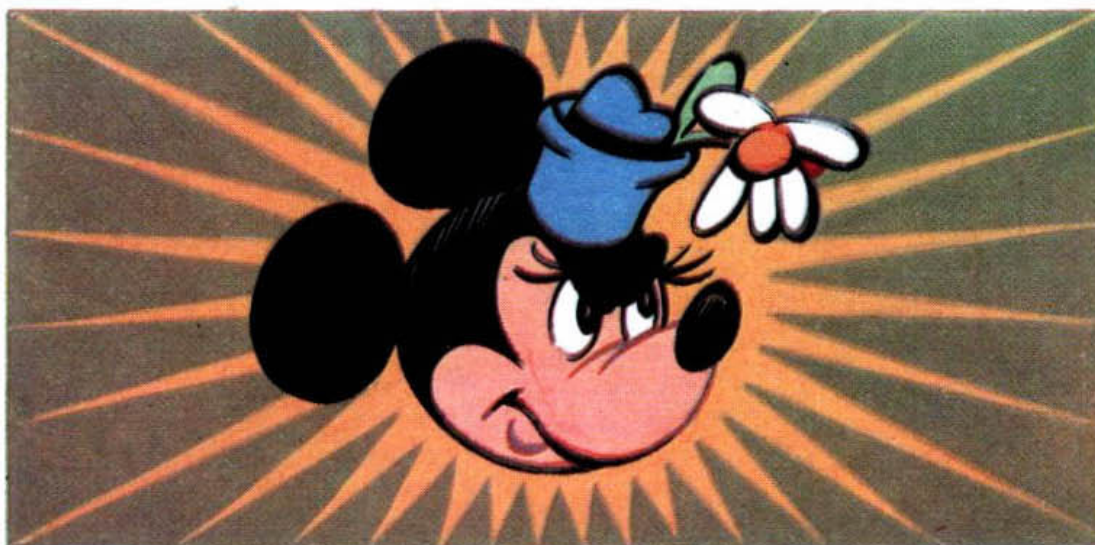
5 — Qual é a cor do vestido da Minie?

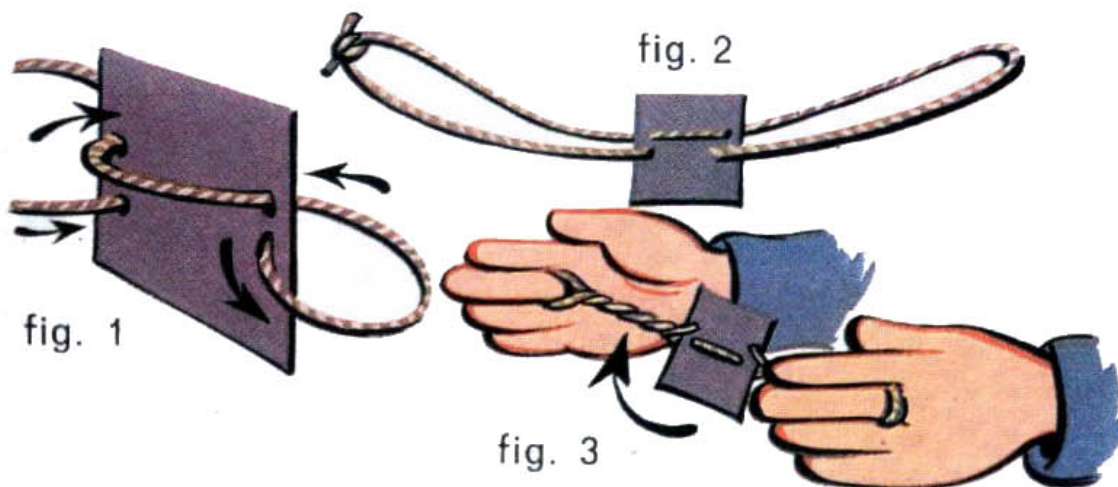
6 — Existe uma banca de jornais na cena?

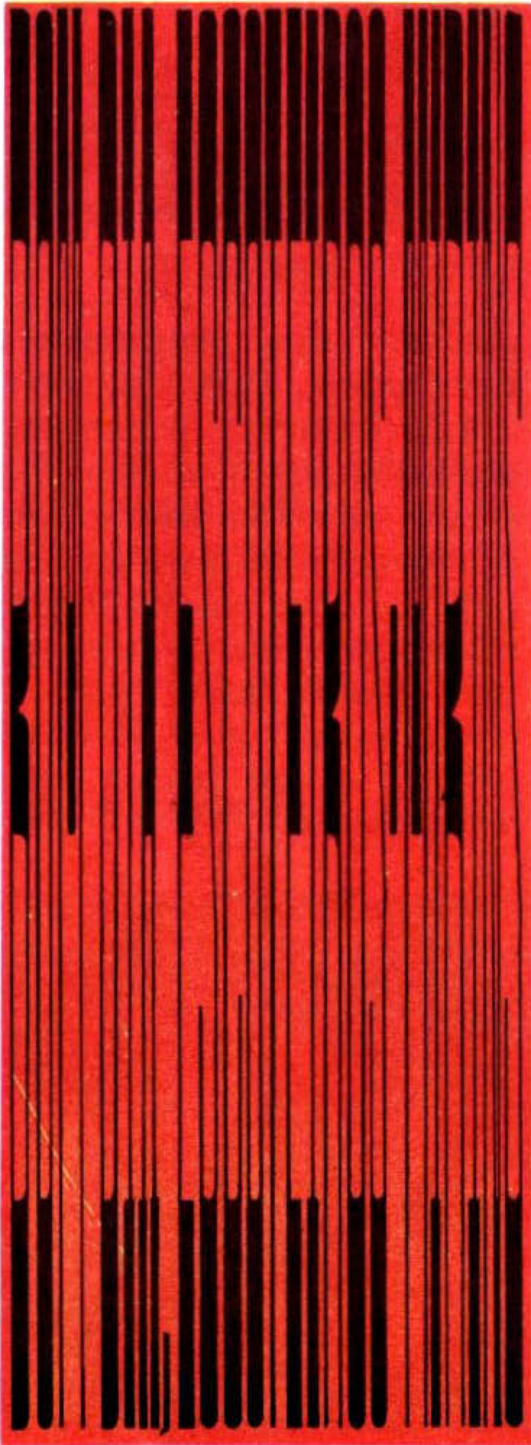
7 — Qual é a cor do carro da Minie?

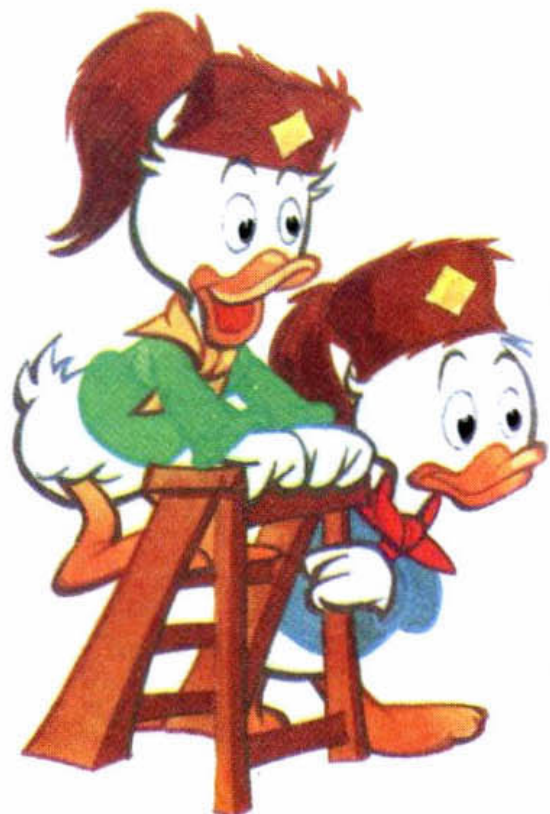
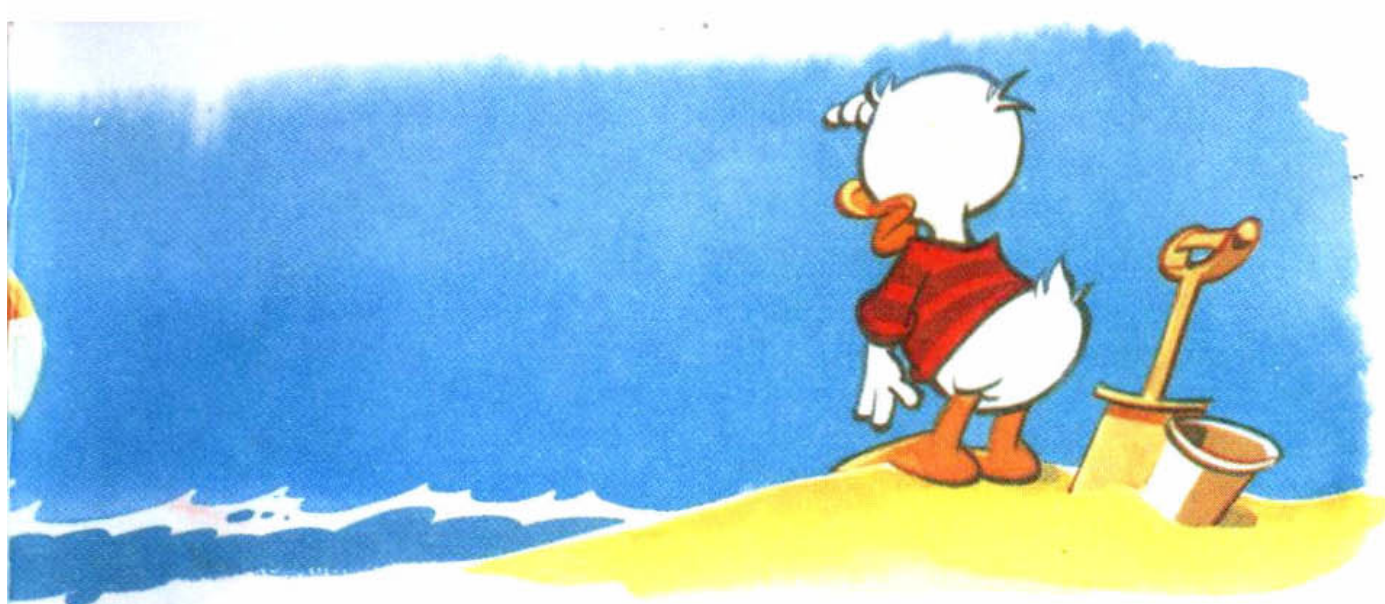
8 — O semáforo, na esquina da avenida, está verde ou vermelho?

9 — Quantos personagens fazem parte da cena?

10 — Nesta cena aparecem dois relógios. Você sabe dizer qual foi a hora do acidente?

CUIDADO COM O TOURO!

O que aconteceu quando o Pateta foi brincar com um touro? Recorte um quadrado de cartolina dura com 4,5 cm de lado. Copie em cada face da cartolina uma das ilustrações acima. Faça com que o Pateta fique com os pés para cima e o touro, com os pés para baixo, isto é, exatamente na posição das ilustrações. Em seguida, faça quatro furos na cartolina, passe um barbante por eles (fig. 1), dê um nó no barbante (fig. 2) e segure as duas pontas (fig. 3). Gire as mãos até o barbante ficar bem enrolado e puxe com força. A cartolina vai girar e você vai ver o que houve com o Pateta!

O QUE É, O QUE É?

Aproxime o Manual dos seus olhos. Incline o livro para a frente e veja o que está escrito!

A QUE

Quando você fica em pé na praia, perto da água, você pode ver o horizonte, certo? Mas você sabe a que distância fica o horizonte? Dê uma olhadinha na tabela ao lado, leia as instruções e você vai aprender alguma coisa sobre isso.

DISTÂNCIA ESTÁ O HORIZONTE?

Se você estiver na beira d'água e a sua altura for 1,50 m, o seu olhar estará mais ou menos a 1,50 m do nível do mar. O horizonte estará a 4,5 km de distância.

A 2 m, 5,5 km
A 5 m, 8,5 km
A 10 m, 12,5 km
A 20 m, 17,5 km
A 50 m, 28 km
A 100 m, 39 km

A 200 m, 55 km
A 500 m, 88 km
A 1 000 m, 123 km
A 2 000 m, 174 km
A 5 000 m, 275 km
A 10 000 m, 394 km

Você pode perceber que os números da tabela da direita são cem vezes maiores do que os da tabela da esquerda. Isso quer dizer que, quanto mais alto você estiver do nível do mar, mais longe você vai poder enxergar. Veja um exemplo na tabela da esquerda. Se você estiver a 2 m do nível do mar, você estará enxergando o horizonte a 5,5 km de distância. Mas, se você estiver a 100 m acima do nível do mar, você verá o horizonte a 39 km de distância.

OS BONECOS BRIGÕES

Você pode fazer, em pouco tempo, bonecos como esses e seus amigos vão se divertir muito com uma briga que nunca termina... É muito fácil, veja só!

Você vai precisar de:

2 palitos de sorvete
papelão bem duro
arame fino ou colchetes para papel
linha forte de costura
alfinete e tesoura

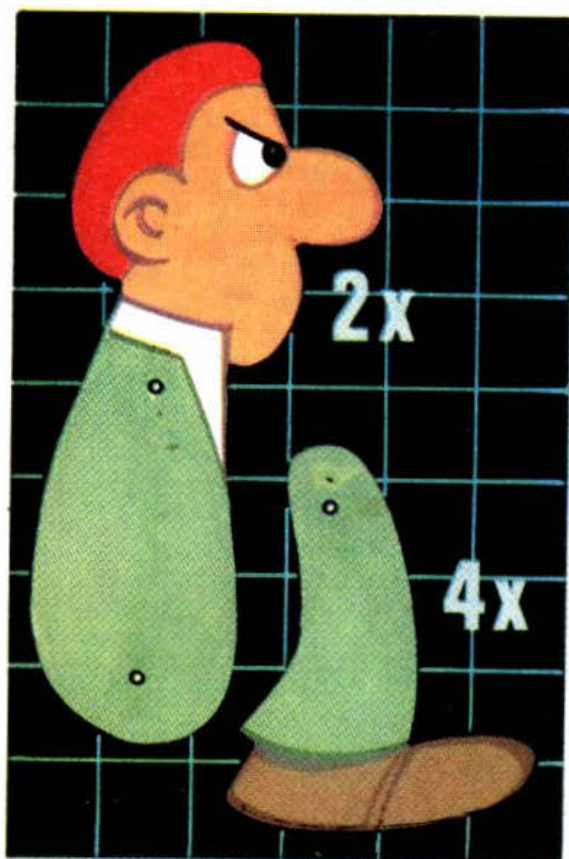



fig. 1

Recorte o papelão para fazer os corpos e as quatro pernas, seguindo o molde da figura n.° 1. Faça pequenos furos nas seis peças já recortadas para montar os bonecos com arame ou colchetes, como na figura n.° 2

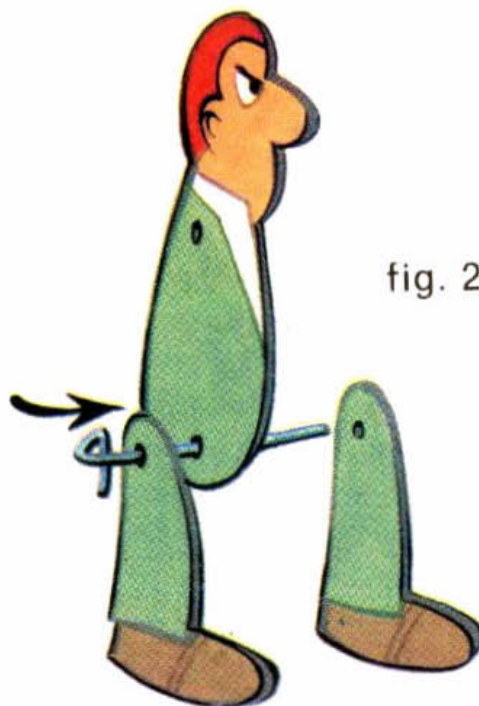



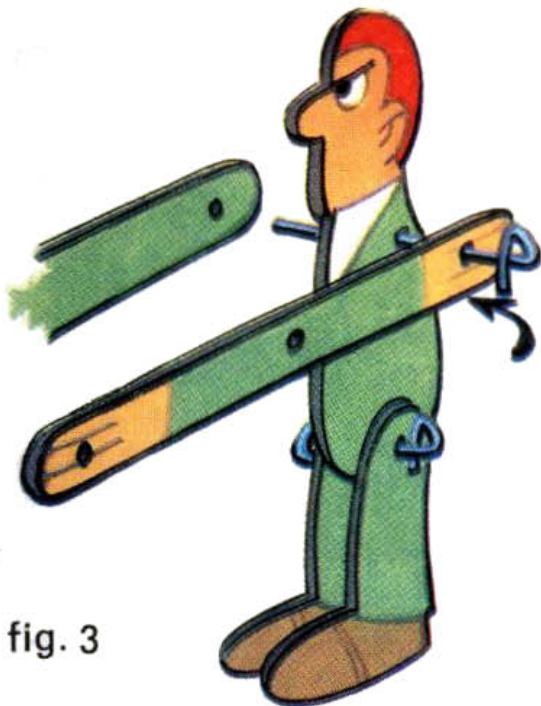
fig. 2

Antes de prosseguir, não se esqueça de dobrar as pontas do arame, para as peças não se separarem.

Agora, faça três furos em cada palito, para fazer os braços dos bonecos. Para juntar os palitos aos bonecos, use o arame, como está mostrado na figura n.° 3.

No furo do meio de um dos palitos, amarre um pedaço de linha de 30 cm de

fig. 3

outro palito, também no furo do meio, amarre um pedaço de linha de 1 m, como na figura n.° 4, e segure a ponta com os dedos.

comprimento e prenda a outra ponta no alfinete. Depois, fixe o alfinete no tapete ou no assoalho. No

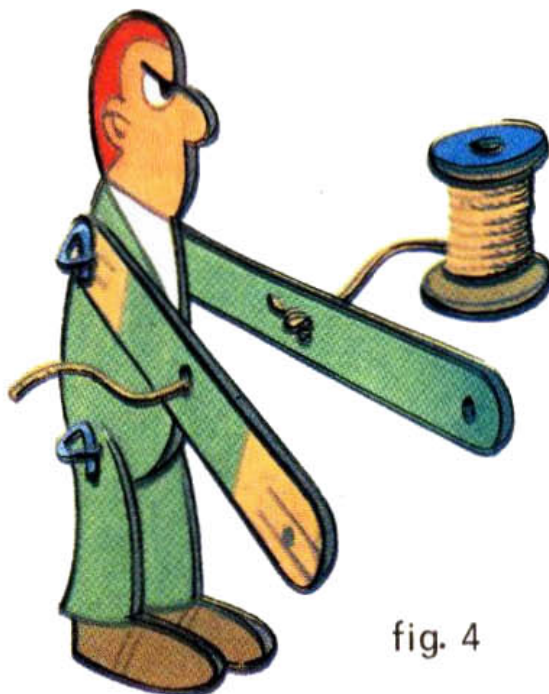
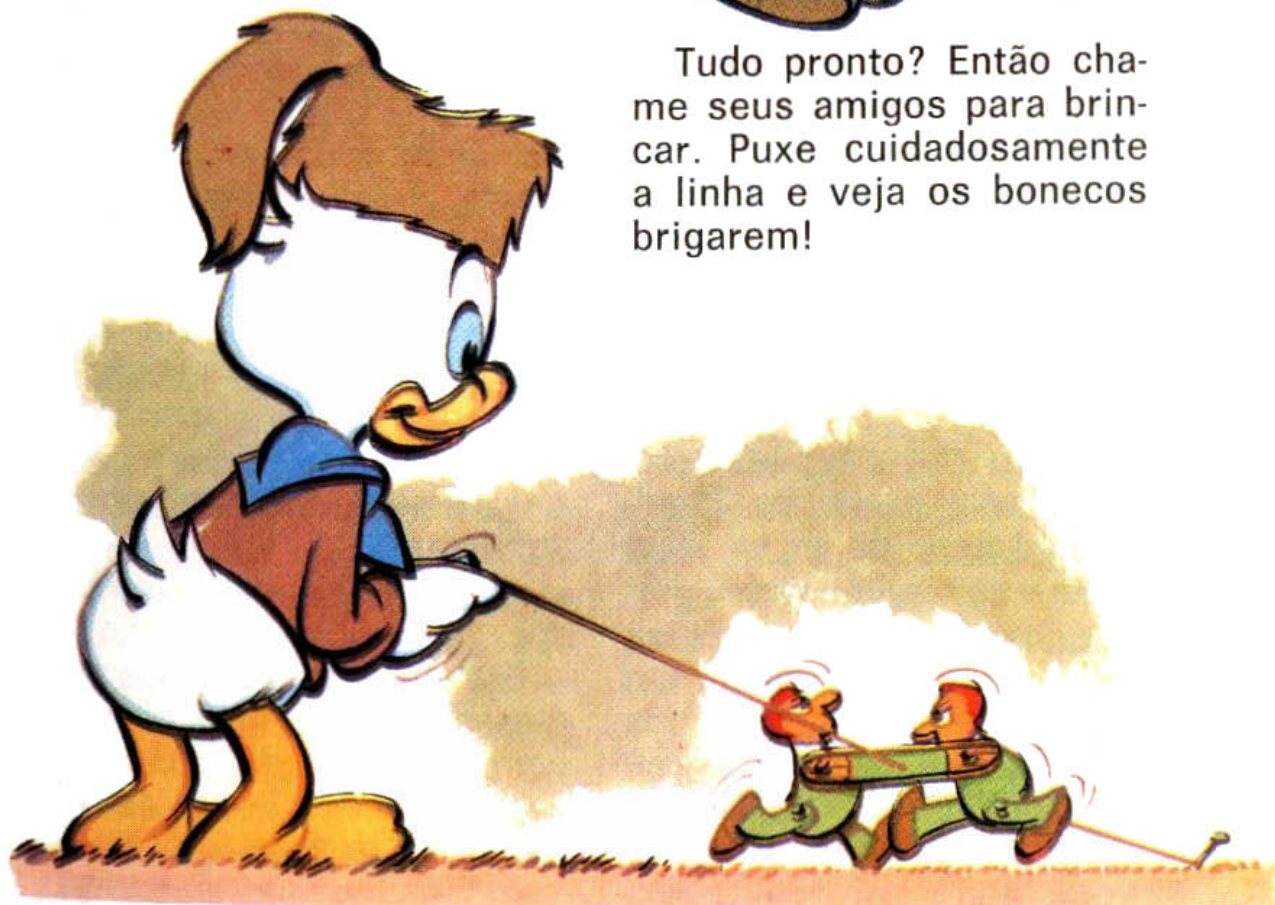



fig. 4

Tudo pronto? Então chame seus amigos para brincar. Puxe cuidadosamente a linha e veja os bonecos brigarem!

JOGUINHOS COM PALAVRAS

Quando os Escoteiros-Mirins vão acampar e começa aquela chuva forte, desagradável, que não pára mais, eles se recolhem nas barracas e costumam se distrair com uma porção de passatempos. Aqui estão os joguinhos com palavras que eles costumam fazer porque, para isso, é preciso ser bem inteligente, ter um bom vocabulário e, acima de tudo... muita esperteza.

Para essas brincadeiras, você pode convidar quantos amigos quiser. Em primeiro lugar, todo mundo deve tirar "par ou ímpar" para ver quem vai ser o chefe da brincadeira. Depois, forma-se um círculo e o chefe escolhe o nome de uma fruta que comece com a letra A: por exemplo, Ameixa.

— Hoje eu comi ameixas.

Em seguida, o jogador que estiver à sua direita continua:

— Hoje eu comi ameixas e bananas.

Aí, o jogador seguinte

continua:

— Hoje eu comi ameixas, bananas e cerejas.

Você entendeu como funciona? É simples! Cada jogador, quando chegar a sua vez, deve repetir tudo o que os outros já disseram e acrescentar o nome de uma outra fruta que comece com a letra seguinte, na ordem alfabética. Aquele que não conseguir, ou misturar a ordem, será eliminado. E o último jogador que sobrar será o vencedor.

Você pode utilizar esse esquema para fazer essa brincadeira com nomes de pássaros. Veja só!

O primeiro jogador diz:

— Hoje eu vi uma andorinha.

O segundo continua:

— Hoje eu vi uma andorinha e um beija-flor.

Mas você pode utilizar esse esquema também para fazer essa brincadeira com nomes de cidades. Por exemplo. O primeiro jogador diz:

— Eu já fui a Araçatuba.

O segundo continua:

— Eu já fui a Araçatuba e a Blumenau.

Mas existe um outro jeito, um pouco mais complicado, de fazer essas brincadeiras. Cada nome de frutas, pássaros e cidades começando com a **última** letra da palavra anterior. Veja um exemplo com nomes de cidades. O chefe do jogo pode escolher qualquer nome de cidade: por exemplo, Paris, que termina com a letra S. Então ele diz:

— Eu já fui a Pari**s.**

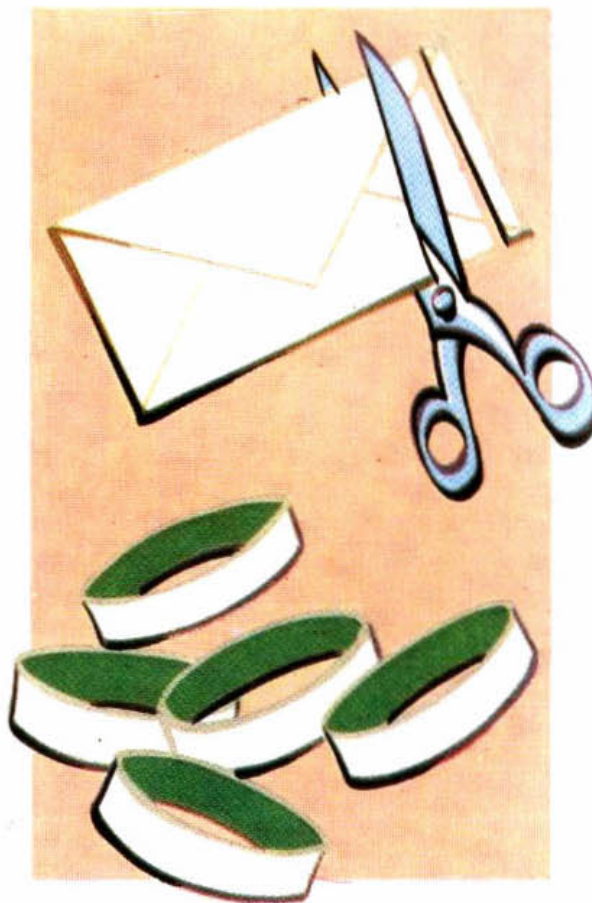
Aí o segundo jogador continua:

— Eu já fui a Pari**s** e a **S**alvador.

Em seguida, o terceiro fala:

— Eu já fui a Paris, a Salvador e a **R**oma.

E agora que você já sabe como funcionam esses passatempos, use a sua imaginação para brincar com nomes de outras coisas, como, por exemplo, de flores, de peixes, ou até mesmo de personagens de histórias em quadrinhos!

PULSEIRINHAS DE PAPEL

Você pode fazer em poucos minutos uma porção de pulseirinhas de papel para dar aos seus amigos. Sabe como? É muito simples, veja só! Arranje alguns envelopes pequenos e feche cada um, como se fosse para enviar uma carta. Depois, corte cada envelope em tiras como mostra a ilustração e... pronto! Você já tem as suas pulseirinhas de papel.

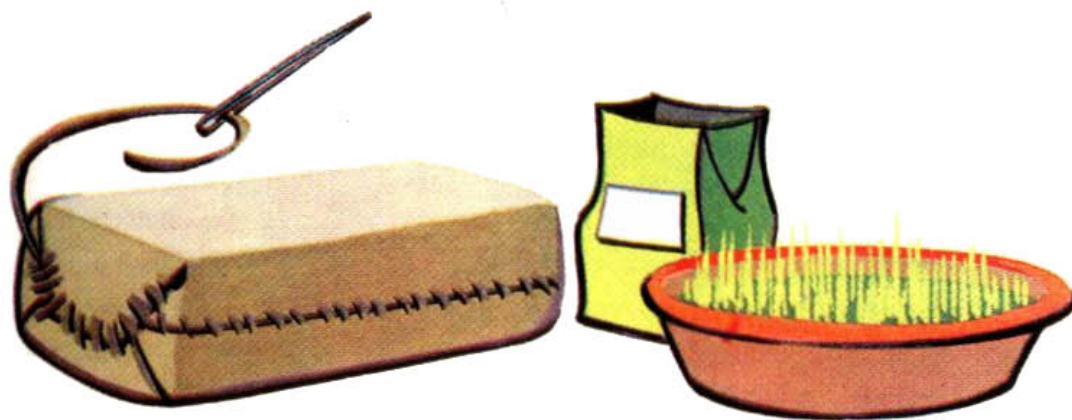
CUIDE BEM DO SEU GATO

Outro dia, o Donald ficou muito zangado porque chegou em casa e viu que o Ronrom tinha estragado o sofá. Mas Huguinho, Zezinho e Luisinho trataram logo de defender o gatinho:

— Tio Donald, o senhor não sabe que os gatos precisam afiar as suas garras? Isso faz parte de um exercício que eles precisam fazer para os músculos das costas — disseram os meninos.

— Não me interessa — respondeu o Donald. — Tratem de ensinar esse gato a afiar as garras num outro lugar.

Então, Huguinho, Zezinho e Luisinho, como bons escoteiros, acharam logo a solução para o problema. Arranjaram um pedaço de madeira bem grosso e bem pesado, cobriram com lona bem grossa e ensinaram o Ronrom a afiar as garras naquele "lixador de unhas".

Do mesmo jeito que os Escoteiros-Mirins, você também deve tratar bem o seu gatinho. E aqui vai um outro conselho. Os gatos precisam comer grama, porque o seu aparelho digestivo precisa de uma limpeza de vez em quando, e a grama cumpre bem essa função. Por isso, se você mora num apartamento ou numa casa com pouco terreno, plante um pouquinho de grama num vaso, regue todos os dias e deixe esse vaso só para o seu gatinho. Os Escoteiros-Mirins garantem que ele vai ficar muito feliz.

MESADA DE ESCOTEIRO

Os Escoteiros-Mirins sabem controlar suas despesas muito bem.

Eles fazem assim:

1 — Em um caderno, escrevem no alto da primeira página o nome do mês.

2 — Com uma caneta colorida, dividem a página em várias tiras verticais.

3 — Na primeira tira, escrevem a palavra **recebi** e marcam a quantia que têm.

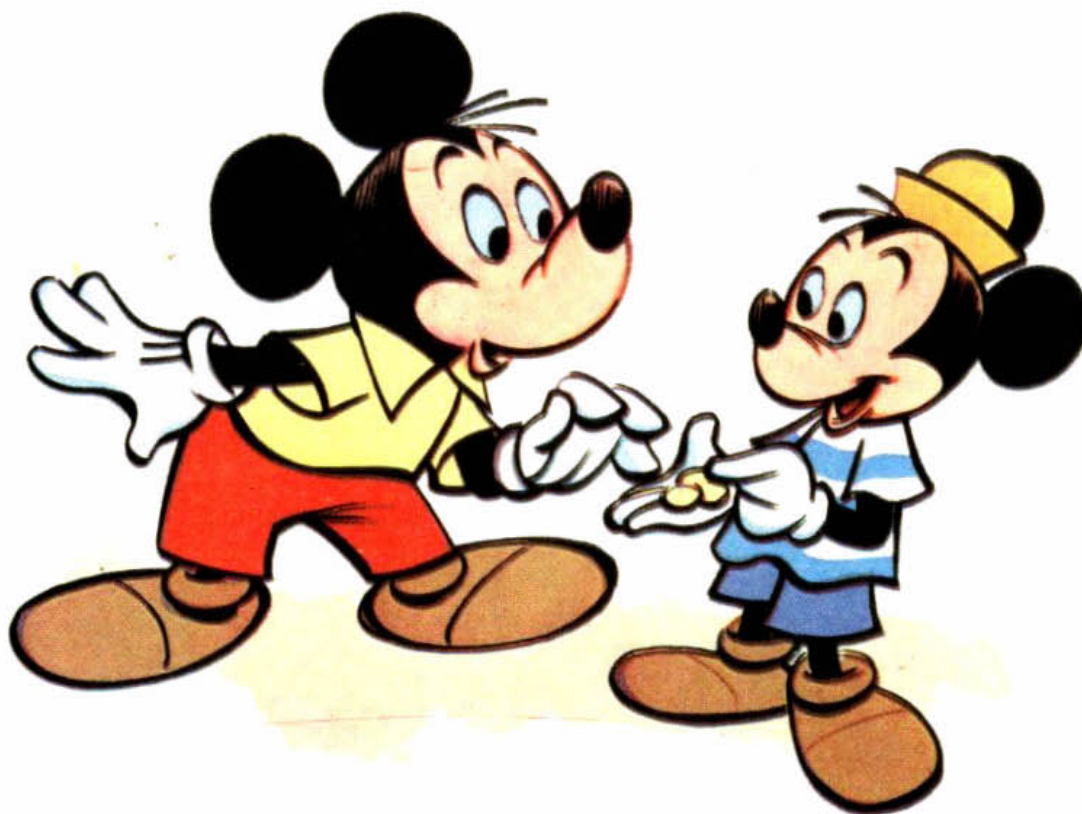
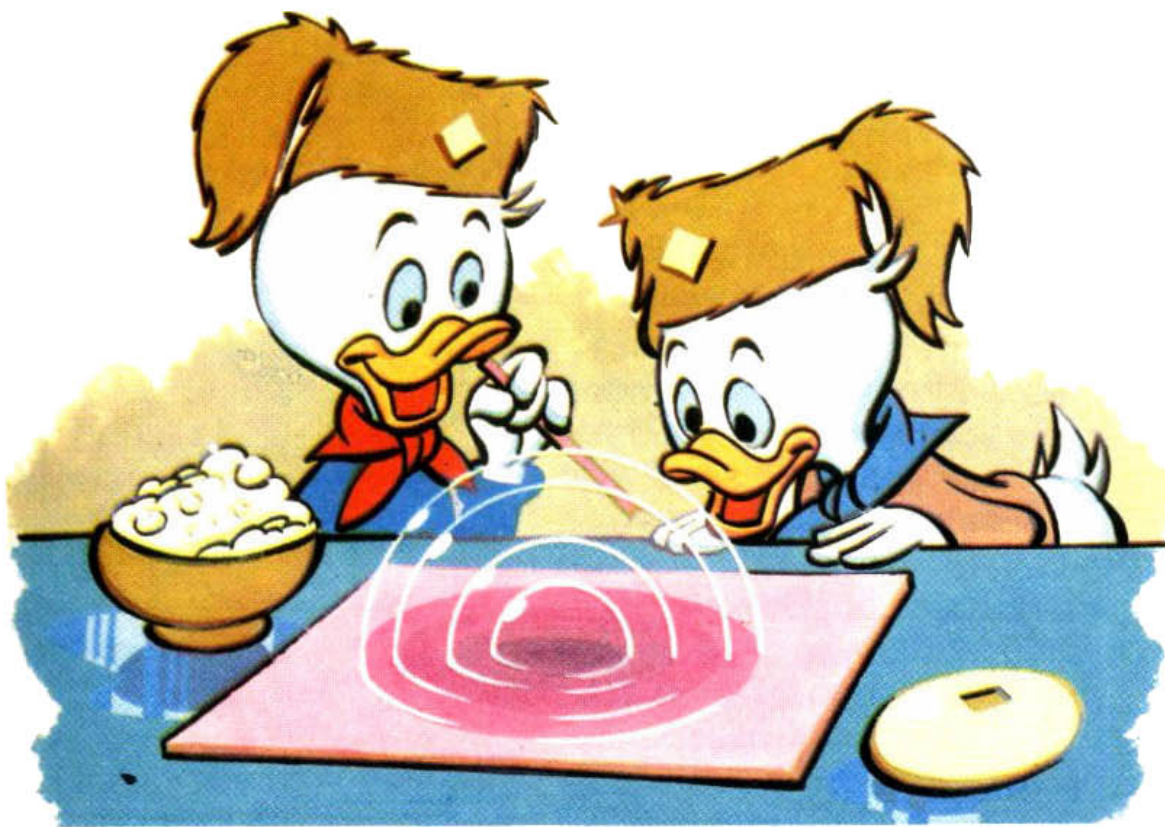
4 — Nas outras tiras, escrevem os tipos de despesas que podem ter: condução, livros, cinema, revistas, diversos, e marcam o que gastam.

5 — Assim controlam suas despesas, cada dia do mês. E procuram economizar sempre.

6 — No fim do mês somam tudo o que gastaram.

7 — Depois, diminuem o total da quantia do item **recebi.** E ficam sabendo quanto têm de saldo.

8 — Se sobrou algum dinheirinho, eles marcam no caderno a quantia e guardam num envelope.

Agora que vocês já sabem por que os escoteiros sempre têm um dinheirinho no bolso, vocês podem fazer o mesmo.

BOLHINHAS DE SABÃO

Você sabe fazer bolhinhas de sabão concêntricas, isto é, umas dentro das outras? Não? Pois os Escoteiros-Mirins sabem e resolveram ensinar esse truque para todo mundo. Para isso, você vai precisar apenas de uma superfície de plástico bem lisa, uma tigela cheia de água com sabão dissolvido e um canudinho. Em primeiro lugar, você deve umedecer bastante o pedaço de plástico. Em seguida, molhe o canudinho na água com sabão e assopre uma bolha em cima do plástico. Você vai ver que a bolha vai crescer e ficar grudada no plástico. Depois, molhe novamente o canudo, faça um furo na bolha, com muito cuidado para ela não estourar, e assopre uma outra bolha dentro daquela. Você pode repetir essa operação quantas vezes quiser, sempre com muito cuidado, para que as bolhas não estourem. Você vai perceber que a sua primeira bolha está crescendo cada vez mais e ficando cheia de bolhinhas, no seu interior. Mas vai chegar a hora em que a película de fora vai ficar tão fina, que as bolhinhas vão estourar. Aí, você pode recomeçar a brincadeira.

IMPRESSÃO COM PLANTAS

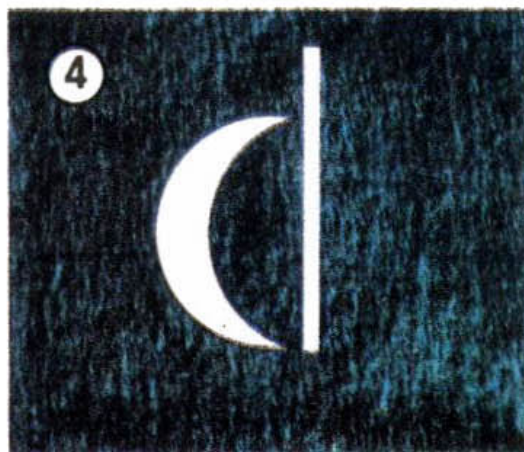
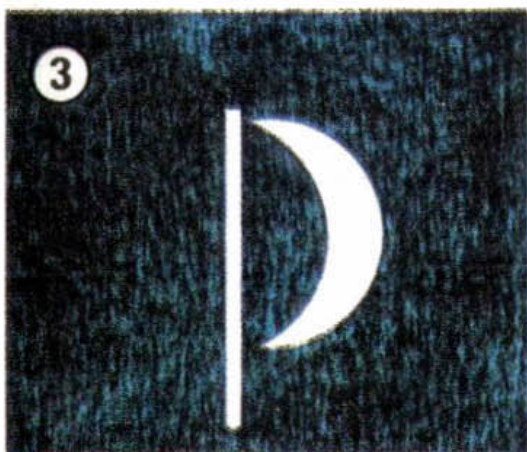
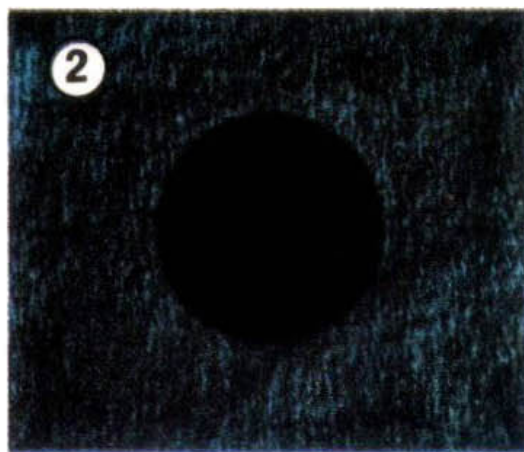
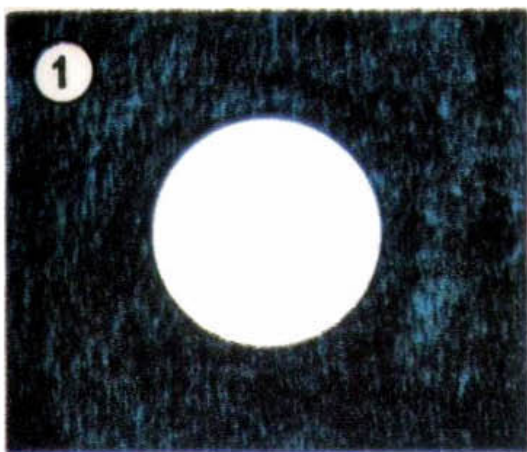
Este é um trabalho de gravura que você pode fazer, usando samambaias e cogumelos. Você vai precisar de: folhas de samambaia, cogumelos, tintas coloridas e folhas de papel lisas, brancas ou coloridas. Para imprimir a samambaia, pinte cuidadosamente o lado de trás da folha. Você pode usar guache, aquarela ou tinta em spray. Depois, coloque a samambaia sobre uma folha de papel com o lado pintado para baixo. Em seguida, coloque outra folha de papel por cima da samambaia e comprima cuidadosamente este papel sobre a folha pintada. Coloque um peso em cima — pode ser um livro — e deixe por 30 segundos. Mas tome cuidado para a folha não escorregar. Finalmente, retire o papel e a samambaia pintada, com cuidado. E sua gravura está pronta! Para imprimir o cogumelo (compre no supermercado para ter certeza de que não é do tipo venenoso), corte a base fo-

ra e pinte com cuidado a parte de baixo do chapéu. Depois, comprima a parte pintada numa folha de papel branca. Você vai conseguir uma figura parecida com o sol. Para fazer trabalhos de impressão com outros tipos de folhas, você pode usar o mesmo método da impressão com samambaias. E depois, você pode formar um lindo quadro imprimindo folhas de plantas diferentes num mesmo papel.

MEIAS DO TAMANHO CERTO

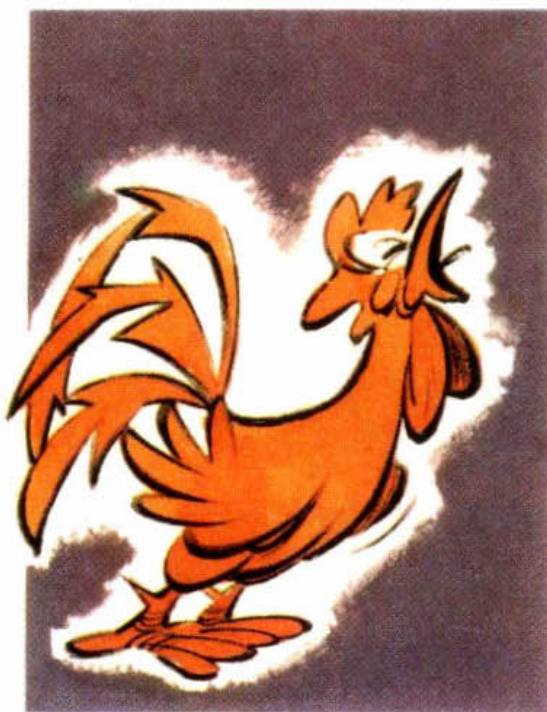
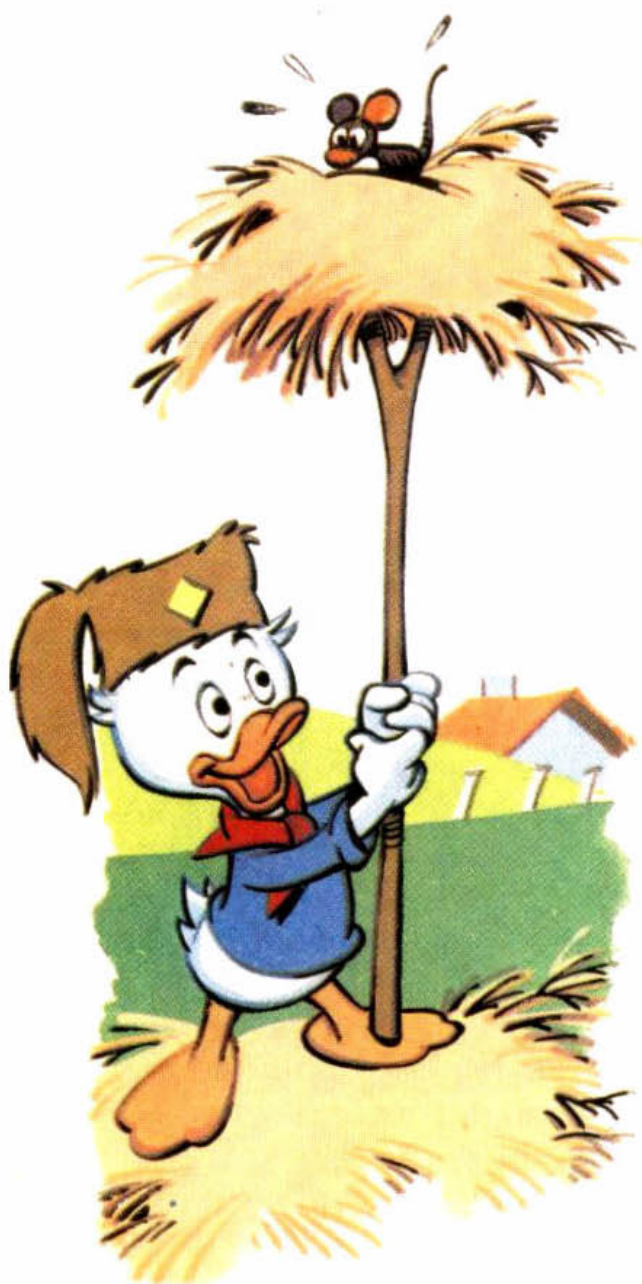
Quando você quiser comprar meias, use esse truque dos Escoteiros-Mirins para saber se elas vão servir exatamente em você. É simples. Feche a sua mão e enrole o pé da meia em torno do seu punho. Se o calcanhar e a ponta do pé se encontrarem direitinho, como mostra a ilustração abaixo, não há problema. Você já encontrou a meia do tamanho certo para seu pé.

O JORNAL "QUEBRA-MADEIRA"

Parece incrível, mas uma folha de jornal é capaz de quebrar um pedaço de madeira. Faça o teste para ver. Coloque uma folha de jornal em cima de uma mesa e depois coloque um pedaço de madeira, fina e estreita, com uns 60 cm de comprimento. Mas deixe um pedaço para fora da mesa, como mostra a ilustração abaixo. Depois, coloque uma outra folha de jornal por cima e estique bem. Em seguida, dê uma martelada na madeira. Você vai ver que o jornal vai ficar como está e a madeira vai quebrar sob o peso do papel. E isso não é truque, não! A pressão do ar na superfície do papel é tão forte que faz com que ele resista ao choque!

EM QUE FASE ESTAMOS?

Um bom Escoteiro-Mirim deve saber reconhecer cada fase da lua. Você sabe por quê? Ora, se você for acampar na praia, isso poderá ser uma informação muito útil. Como você deve lembrar, alterações climáticas e marés dependem das fases lunares. Se a lua for nova ou cheia... prepare-se, pois a maré pode subir bastante durante a noite e não convém armar sua barraca muito perto da água! Mas quando não estivermos em fase de lua cheia (figura 1) e não estivermos em fase de lua nova (figura 2), em que fase estaremos? Quarto crescente ou minguante? É simples: ao observar o céu, tente imaginar um traço vertical tocando as duas "pontas" da lua. Se a figura formada for um "p" (figura 3), a lua está em quarto minguante. Se for um "d" (figura 4), ela está em quarto crescente. Portanto, esteja sempre alerta e... bom acampamento!

SORTE E AZAR

Existem muitas superstições sobre sorte e azar espalhadas por esse mundo afora. Você conhece estas?

Dizem que: se um galo cantar durante uma tempestade, é sinal de que o tempo bom já vai chegar

Se a palma da mão esquerda coçar, é sinal de que o dinheiro vai chegar. Mas se for a palma da mão direita, quer dizer que uma visita desconhecida vai aparecer.

Coceira na sola do pé é bom sinal. Você vai viajar para o exterior.

Passar por debaixo de uma escada ou abrir guarda-chuva em casa é sinal de azar.

Se você encontrar um grilo dentro de casa, ele vai trazer boa sorte, mesmo que você tenha o azar de encontrar, ao mesmo tempo, um gato preto entrando pela porta de sua casa. Mas existe muita gente que não acredita nessas coisas. Eles acham que...

..."ser supersticioso é que dá azar".

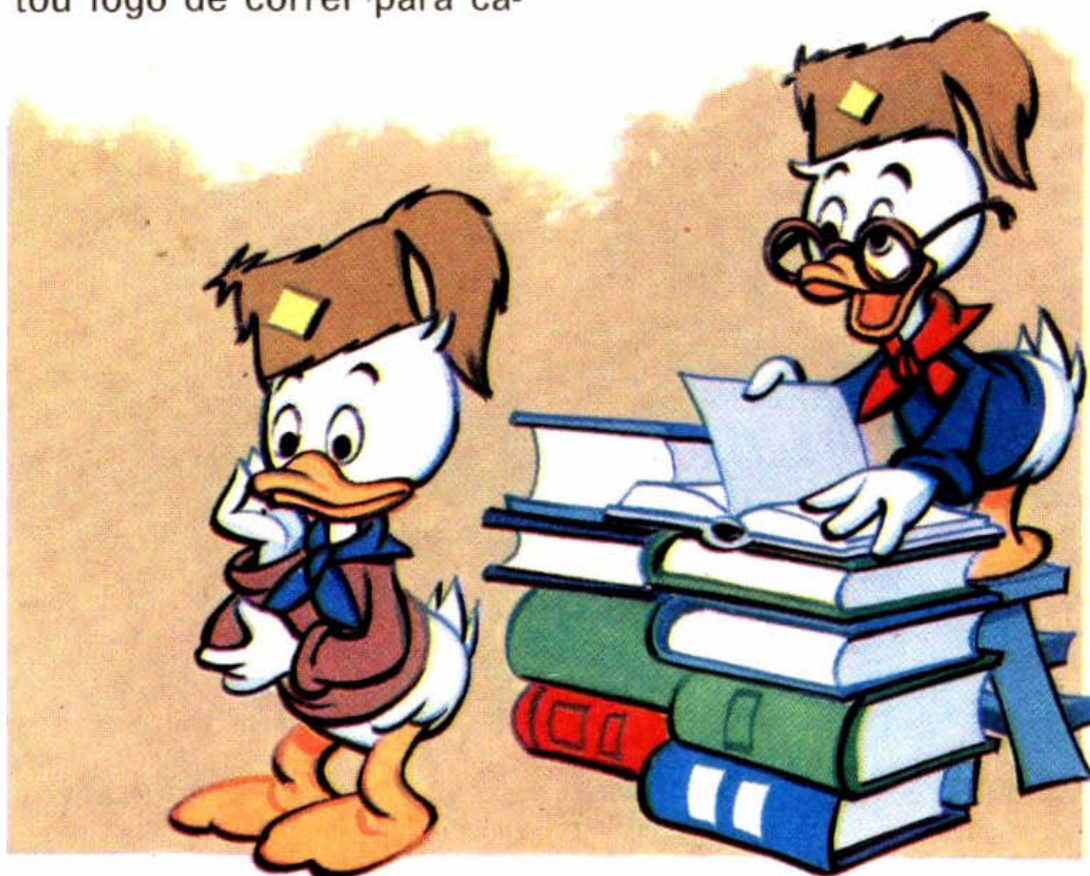
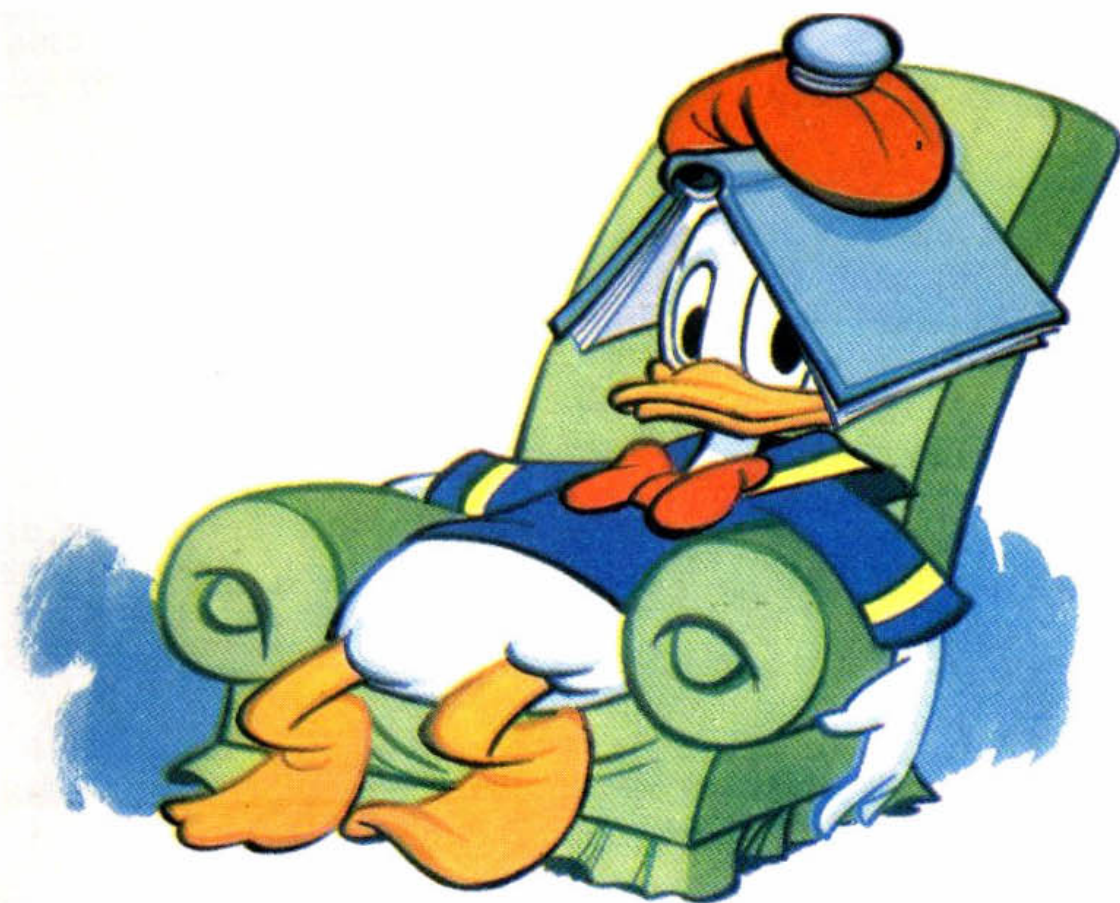
A ORIGEM DO ESCOTISMO

Outro dia, o Donald estava trabalhando na redação de "A Patada", quase na hora de ir embora para casa, quando Tio Patinhas entrou e foi logo dizendo:

— Preciso de uma reportagem urgente sobre as origens do Escotismo. E quero que ela fique pronta, amanhã, bem cedo, sem falta!

Donald, coitado, só em pensar na pesquisa que teria que fazer, ficou desanimado. Mas, na mesma hora, lembrou-se de que seus sobrinhos eram escoteiros de várias medalhas e tratou logo de correr para casa e pedir a ajuda deles. Os meninos não se fizeram de rogados, pegaram uma pilha de livros e foram contando tudo para o Donald.

— O Escotismo é uma organização mundial, que tem como finalidade a formação física, moral, prática e cívica de meninos e meninas. O criador do Escotismo foi o inglês Robert S. S. Baden-Powell (1857-1941), que foi coronel do exército britânico durante a guerra dos Boers (1899-1902), na África do Sul. Nessa guerra, ele foi encarregado de defender a cidade de Mafeking duran-

te sete meses, à frente de um pequeno grupo de jovens soldados. Quando retornou à Inglaterra, Baden-Powell foi recebido como herói e ficou surpreso ao saber que seu livro de instruções para o exército estava sendo utilizado em inúmeras escolas, para orientar grupos de jovens que acampavam.

Então, ele resolveu escrever um livro que fosse adaptado aos garotos, a partir de experiências que ele mesmo começou, acampando pela Inglaterra. Logo depois, suas idéias foram sendo praticadas por tantos rapazes, que o rei Jorge V da Inglaterra transferiu Baden-Powell para a reserva do exército a fim de organizar o Movimento Escoteiro. Hoje em dia, o Escotismo é praticado por milhões de jovens. No Brasil, foi iniciado em 1910, tendo aqui cerca de 50 mil membros ativos.

Quando os meninos acabaram de falar, Donald olhou o relógio e levou o maior susto. É que ele tinha combinado de ir ao cinema com a Margarida e já estava muito atrasado. Coitado do Donald! Ficou com dor de cabeça, só em pensar na bronca que ia levar!

O JOGO DO TUCO-TUCO

O tuco-tuco ou cururu é um animalzinho que vive fazendo túneis debaixo da terra, enquanto vai comendo raízes de árvores e fazendo tocas.

No jogo do tuco-tuco você também vai fazer muitos **túneis** e tomar conta de **tocas.**

Instruções:

1 — O primeiro jogador desenha numa folha de papel três pontos, como quiser (tocas).

2 — O segundo jogador desenha uma linha reta ou curva (túnel), ligando dois desses pontos. No meio do túnel o mesmo jogador desenha uma toca. (Veja a ilustração da 1.ª jogada.)

3 — Agora, o primeiro jogador vai tentar tomar conta de uma toca. Como? Ligando três túneis a uma mesma toca. Toda vez que um jogador conseguir isso, faz um círculo em torno da toca e ganha um ponto no jogo. (Veja a ilustração da 2.ª jogada.)

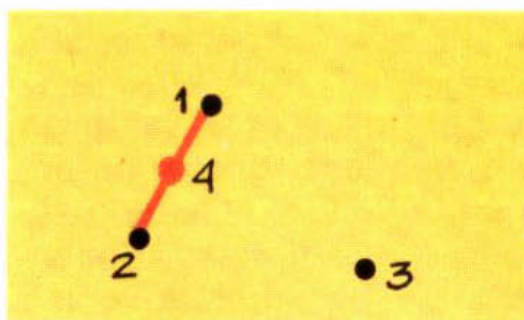
Regras do jogo:

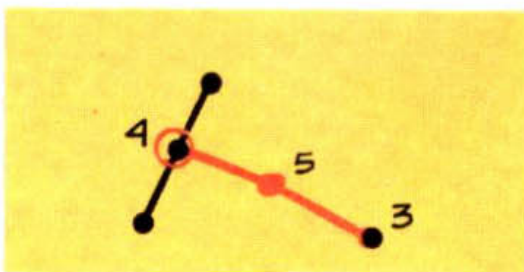
1 — Os túneis não podem nunca se cruzar.

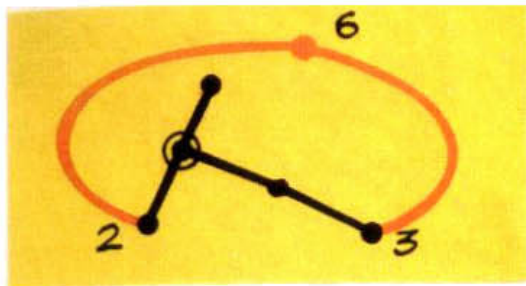
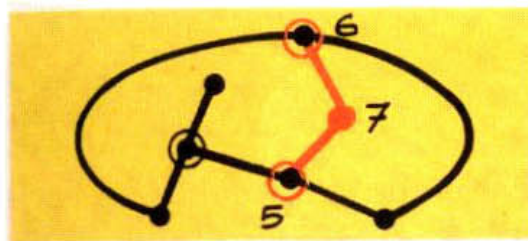
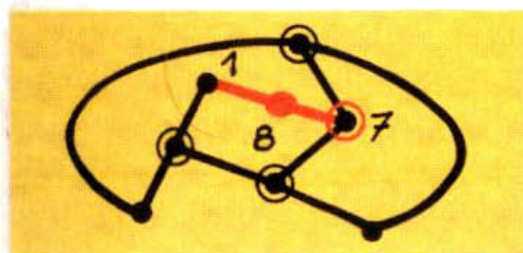
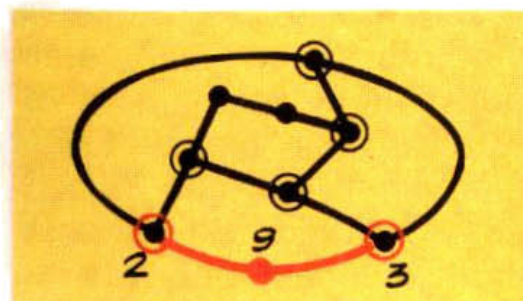
2 — Não pode haver mais de três túneis saindo da mesma toca.

3 — O jogo termina quando os jogadores não conseguirem fazer mais nenhum túnel.

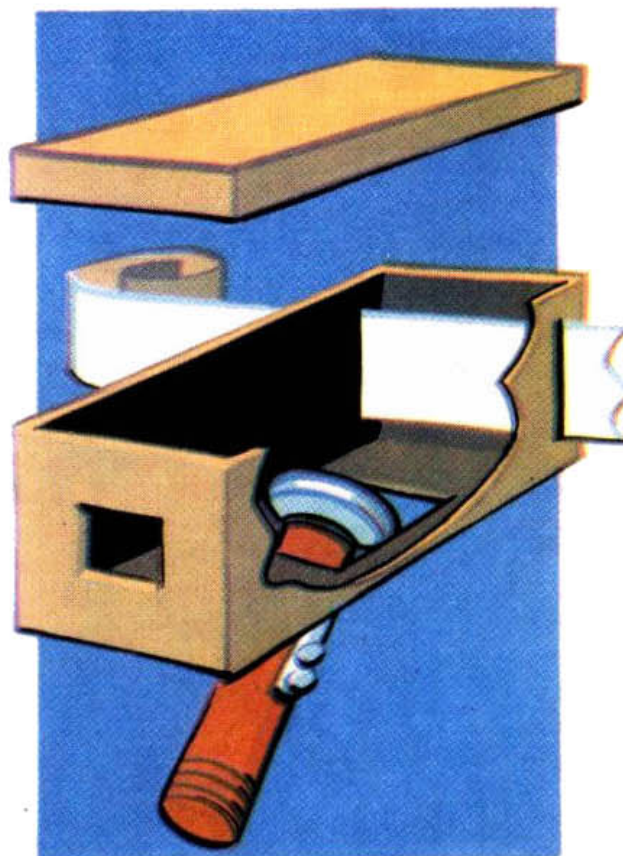
4 — Ganha o jogo quem tiver tomado conta do maior número de tocas. Cada toca vale um ponto, que deve ser marcado numa folha de papel, durante o jogo.

Atenção: Veja as ilustrações com cuidado. Elas dão exemplos de jogadas.

primeira jogada:

(3 tocas no início do jogo.) O segundo jogador ligou as tocas 1 e 2 e cavou a toca 4.

segunda jogada:

o primeiro jogador ligou 4 e 3, tomou conta da toca e ganhou um ponto.

terceira jogada:
o segundo jogador ligou 2 e 3, com uma linha curva.

quarta jogada:
o primeiro jogador ligou 5 e 6, tomando duas tocas.

quinta jogada:
o segundo jogador ligou 1 a 7 e tomou conta da toca.

sexta jogada:
o primeiro jogador ligou 2 e 3, que são tomadas... e o segundo jogador completa o jogo, ligando 1 a 8.

CINEMINHA

Para fazer o seu filme, recorte uma história em quadrinhos e cole sobre uma tira de papel. Depois, pegue uma caixa de sapatos, faça os recortes como na figura abaixo e coloque uma lanterna acesa, na posição indicada. Em seguida, tampe a caixa e comece a puxar o seu filme. Olhe pelo recorte que está na frente da caixa e você vai ver todos os desenhos, como se fosse um cinema. E bom divertimento!

POR QUE AS TREPADEIRAS SOBEM?

Não é nada fácil caminhar pelo mato emaranhado de cipós. Eles são tão fortes que lembram verdadeiros cabos de aço.

Aderem firmemente às árvores, sempre crescendo e subindo em volta dos troncos, num movimento que os cientistas chamam de circunutação.

Depois de crescidos, os cipós procuram outras árvores onde se apoiar, formando assim aquele mato fechado, típico das regiões tropicais.

Mas, por que sobem os cipós e as outras trepadeiras? Essas plantas possuem caules fracos e se apóiam em outras para chegar ao alto. Assim, as flores e os frutos das trepadeiras ficam mais perto do sol, dos insetos e dos pássaros, que asseguram sua reprodução.

Há trepadeiras, como as videiras e os maracujás, que sobem de maneira diferente dos cipós. Essas plantas produzem pequenas ramificações, chamadas gavinhas, que vão se enrolando nos galhos das outras plantas. Algumas trepadeiras, como a roseira selvagem, têm espinhos que servem de suporte.

CUIDADO COM AS TEMPESTADES

O Donald estava passeando no campo com os seus sobrinhos, quando começou a chover e a trovejar. Os meninos logo correram para junto de uma rocha, mas o Donald se abrigou embaixo de uma árvore. Os meninos gritaram, preocupados:

— Cuidado, tio Donald! Saia depressa daí!

O Donald, sem saber por que, juntou-se aos garotos. Logo depois, caiu um raio bem na árvore em que ele estava. O Donald quase morreu de susto! Aí os meninos explicaram:

— Se começar a chover e o senhor estiver longe de alguma construção, **não** se abrigue embaixo de uma árvore. Em lugares descampados, as árvores podem atrair raios. Por isso, procure sempre se abrigar ao lado de um muro ou de uma rocha. Assim, o senhor ficará mais protegido do frio, da chuva e dos raios. Mas olhe bem se a chuva não está caindo de encontro ao muro ou à rocha! Senão, o senhor vai ficar todo molhado!

OS PASSARINHOS FAZEM A FESTA

Durante o rigoroso inverno de Patópolis, os passarinhos encontram pouca coisa para comer.

Por isso, os Escoteiros-Mirins alimentam os passarinhos nessa época.

Você também pode fazer o mesmo, ainda que o nosso inverno não chegue a ser tão frio. E vai acabar aprendendo muitas coisas sobre esses animais.

Em primeiro lugar, arranje algumas vasilhas, copos de plástico, tampas de caixa, etc.

Se sua casa tiver um jardim, amarre essas vasilhas nos galhos de uma árvore, com barbante.

Encha as vasilhas com migalhas de pão, pedacinhos de fruta, nozes ou alpiste. E, debaixo da árvore, coloque uma vasilha cheia

de água. Depois, fique observando de uma janela próxima. Logo os passarinhos vão chegar, prontos para começar a "festa".

Enquanto estiver olhando os passarinhos, não faça movimentos bruscos nem mexa nas cortinas ou na vidraça. Se isso acontecer, os passarinhos poderão se assustar e abandonar o seu jardim.

Da página 121 até a página 145, você vai encontrar muitas informações sobre aves do Brasil. Vai aprender a identificá-las e a conhecer os seus hábitos.

ARMÁRIO CHEIROSO

Para deixar o seu armário com um cheirinho bem gostoso e evitar que as traças acabem com as suas roupas, aqui está uma boa sugestão dos Escoteiros-Mirins.

Pegue uma laranja ou um limão. Com a ajuda de um lápis, faça vários furinhos na fruta que você escolheu. Depois, coloque alguns cravos-da-índia em todos os furinhos.

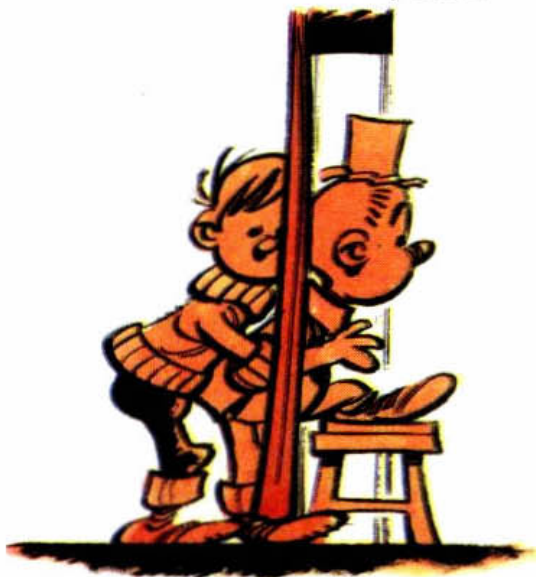
Pendure a fruta dentro do seu armário e veja como ele vai ficar cheiroso, cheiroso. E, quando a fruta começar a apodrecer, substitua por outra.

UM ANÃO ENGRAÇADO

Você vai precisar de:

um amigo
um lençol velho
um pedaço de pano
um par de meias coloridas
um par de sapatos grandes
um camisão qualquer

Faça assim:

1 — Cubra a frente da mesinha com um pano.

2 — Depois, coloque a mesinha em frente da porta.

3 — Prenda um lençol na parte de cima da porta.

4 — Faça no lençol dois furos redondos, na altura dos braços.

5 — Agora, o primeiro veste nas mãos as meias e os sapatos. E fica na frente com as mãos em cima da mesa.

6 — O segundo apaga as luzes de trás da porta e fica atrás da cortina. Passa as mãos pelos furos do lençol e põe as mãos por baixo dos braços do primeiro.

7 — Agora é só ensaiar uma historinha qualquer. Aquele que está na frente conta a história e o de trás faz os gestos.

Depois de tudo bem ensaiado, chame seus amigos e comecem a brincar.

A BONECA QUE SABE DANÇAR

Faça uma brincadeira que seus irmãos vão gostar.

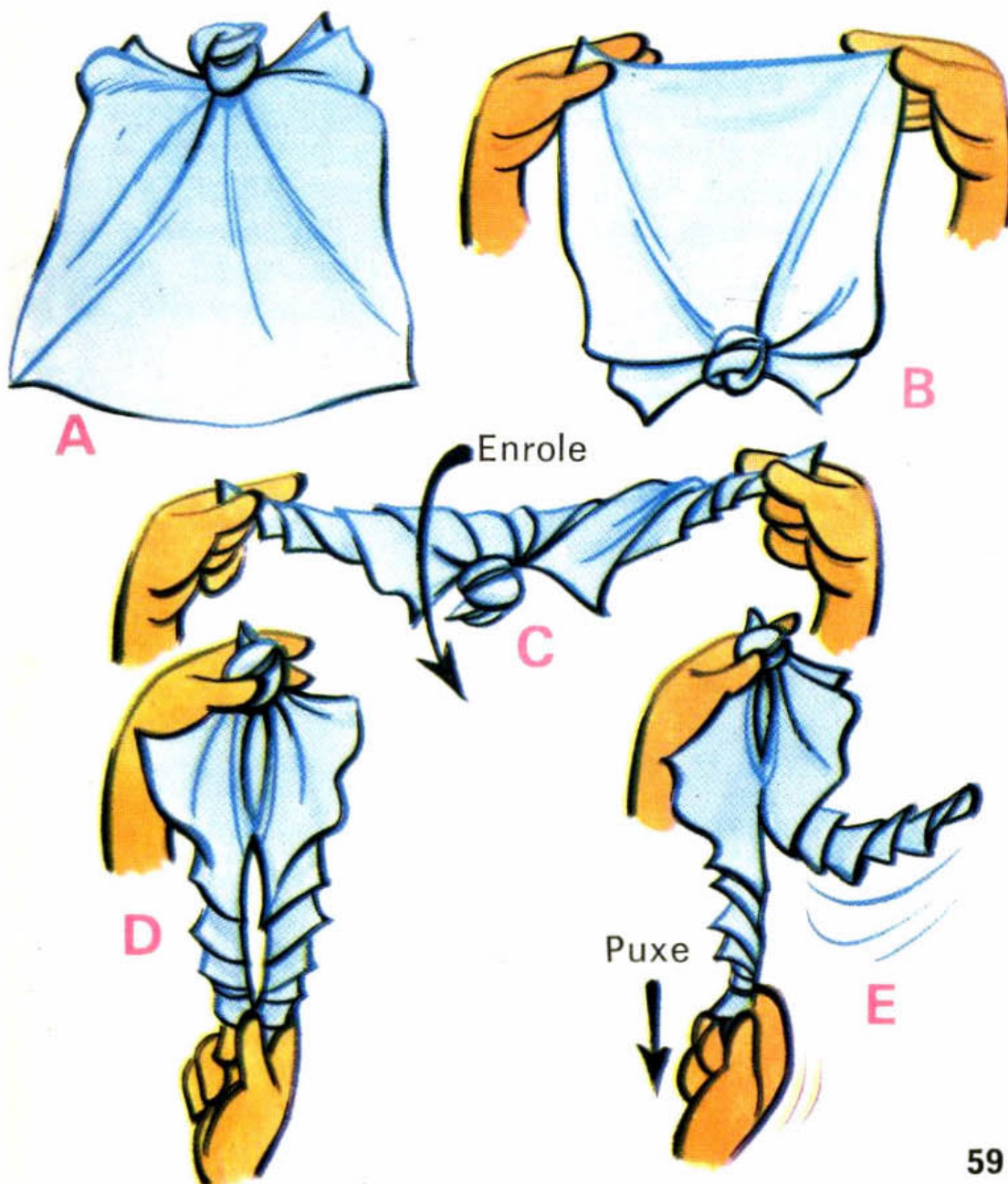
1 — Pegue um lenço e faça na borda um nó central, como mostra o desenho A.

2 — Segure as pontas do lenço pelo outro lado e gire. O lenço deverá ficar todo enrolado com o nó para fora. (Veja o desenho C.)

3 — Com uma das mãos, segure o nó e com a outra, as duas pontas enroladas. (Veja o desenho D.)

4 — Num dado momento, solte um dos pés da boneca ao mesmo tempo em que puxa o outro.

5 — Veja o que acontece.

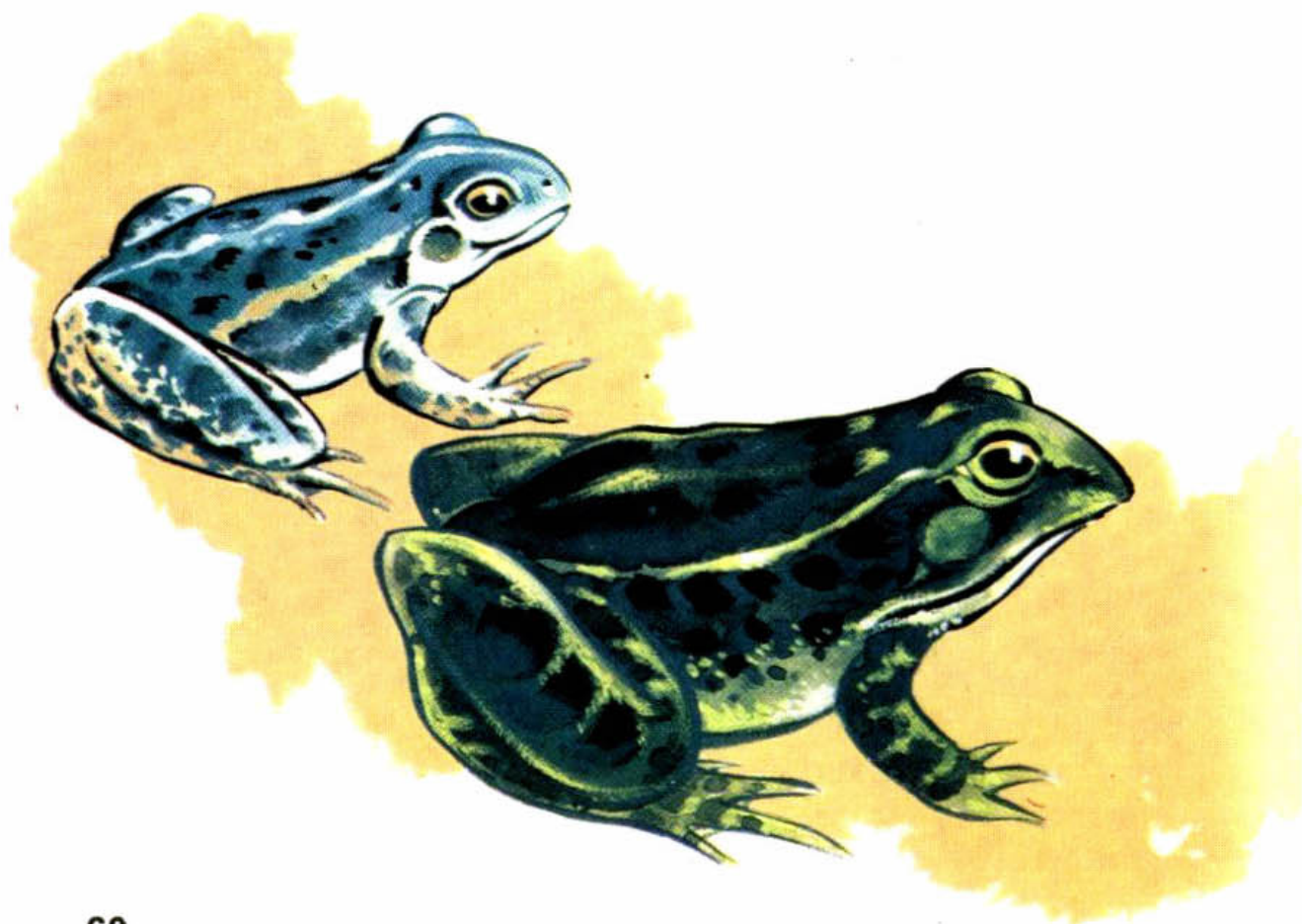
6 — Invente uma musiquinha engraçada para a boneca dançar e mostre aos seus irmãozinhos.

SAPOS, RÃS E PERERECAS

Muita gente pensa que rã e sapo são dois nomes para um mesmo animal. Na verdade, existem várias diferenças entre esses dois anfíbios.

Os sapos são geralmente maiores do que as rãs. Eles têm a pele seca e recoberta de pequenas saliências ou verrugas. Seu andar é lento e pesado e a maioria deles vive em terreno seco.

Para se defenderem, os sapos têm glândulas que produzem veneno. Mas não tenha medo de se aproximar de um sapo, pois ele não consegue lançar para fora esse veneno, a não ser que suas glândulas venenosas sejam pressionadas. Assim, o veneno só funciona realmente como meio de defesa, quando o sapo é mordido por outro animal. O animal sente o veneno e solta o sapo no mesmo instante.

Você pode tocar num sapo com as mãos. Mas não deixe de lavá-las logo em seguida porque, se você esfregar as mãos nos olhos, suas pálpebras poderão ficar inflamadas.

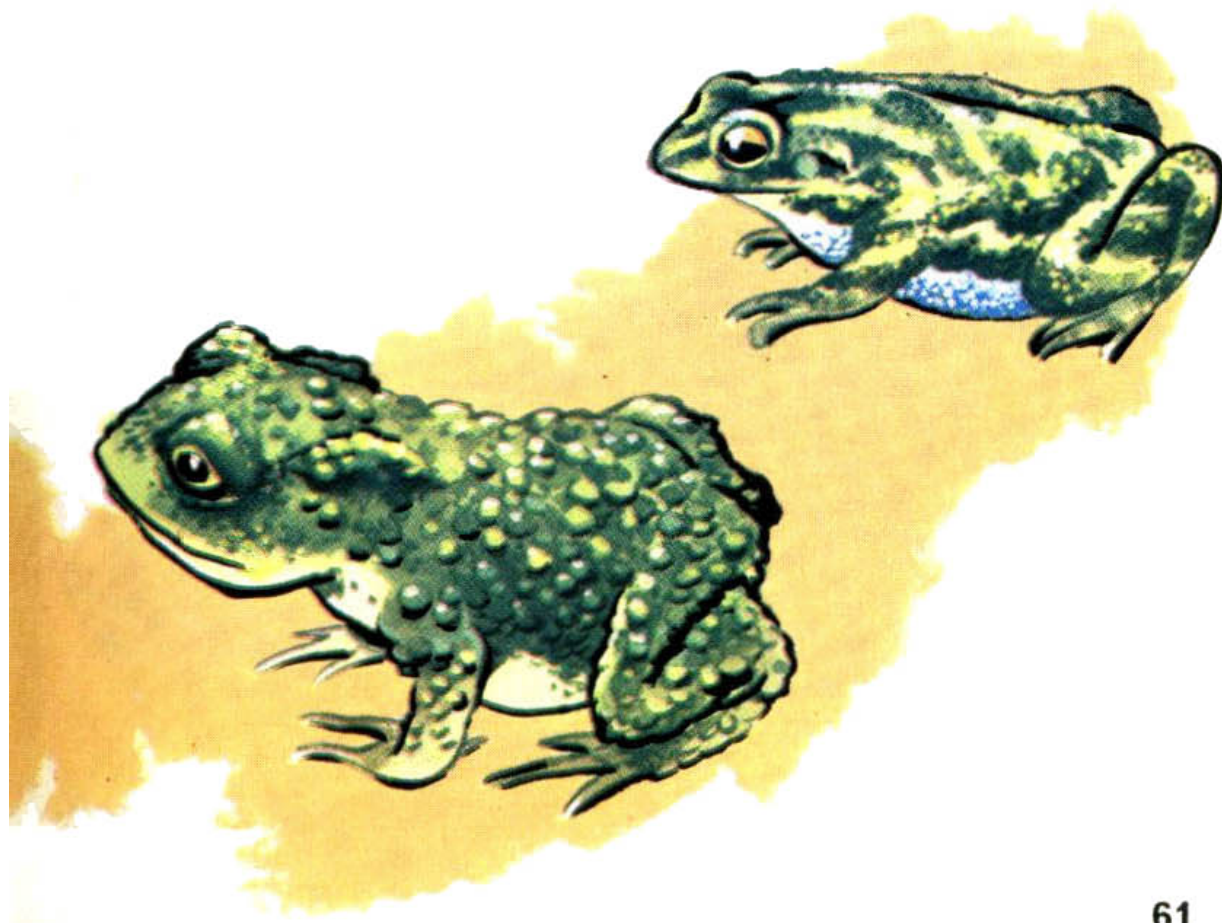
Já as rãs, também chamadas no Brasil de jias,

não têm veneno. Elas são ágeis e rápidas, porque suas pernas são fortes e musculosas. Não possuem dentes e têm a pele lisa e escorregadiça.

As rãs vivem à beira de lagoas e charcos. Quando se sentem ameaçadas por algum perigo, saltam imediatamente e se escondem na água. Uma espécie de rã da África chega a dar saltos de 2,50 m.

As pernas das rãs têm uma carne muito saborosa e, por isso, esses anfíbios são muito caçados.

E as pererecas? Esses animaizinhos são pequenas rãs, geralmente esverdeadas. Elas possuem ventosas — pequenos discos — nos dedos, que aderem facilmente às plantas e superfícies lisas. Por isso, as pererecas conseguem subir rapidamente em árvores, quando se sentem em perigo.

Em alguns países, a caça às rãs é severamente proibida. Tanto as rãs quanto os sapos e as pererecas são animais muito úteis ao homem. Eles se alimentam principalmente de insetos, evitando assim que plantações e jardins sejam destruídos.

Os anfíbios apanham insetos com a língua, que é comprida e pegajosa.

UM JOGO DE PACIÊNCIA

Aprenda este jogo e você poderá brincar sozinho.

Instruções:

1 — Pegue um baralho e embaralhe bem as cartas.

2 — Faça sobre a mesa uma fileira com apenas seis cartinhas.

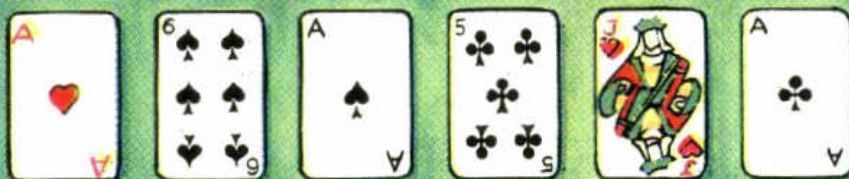
3 — Olhe com cuidado para a fileira pronta, pois este é um jogo de paciência e de atenção.

4 — Se tiver uma carta qualquer entre duas cartas da mesma cor ou do mesmo valor, pegue esta carta diferente e coloque sobre a carta da esquerda.

5 — Siga esta instrução para continuar o jogo, mas sempre levando o montinho de cartas da direita para a esquerda.

6 — Quando acabarem as cartas que podem ser colocadas sobre as outras, adicione outra cartinha no fim da fileira. E continue a brincadeira.

7 — O jogo só termina quando você formar um montinho de um lado e deixar uma única carta do outro.

8 — Veja as ilustrações ao lado, para entender melhor o jogo.

primeira jogada:
segunda jogada:
terceira jogada:
quarta jogada:
quinta jogada:
sexta jogada:
sétima jogada:

A MÁGICA DIFERENTE

Chame um amigo para mostrar essa nova mágica que você vai aprender.

A mágica não é nada difícil, mas seu amigo vai pensar que você virou mágico, mesmo.

Instruções:

1 — Pegue um pedaço de papel de 6 cm x 8 cm e marque, com uma caneta, uma oval bem no meio do papel.

2 — Peça para seu amigo escrever, escondido de você, um nome e um número quaisquer dentro da oval.

3 — Agora, peça para ele dobrar o papel duas vezes, uma no comprimento

e outra na largura.

4 — Pegue o papel que está com ele e rasgue. (Veja a ilustração C.)

5 — Junte os pedaços rasgados e rasgue de novo ao meio.

6 — Separe, sem que seu amigo perceba, o pedaço central onde as dobras se cruzam. (Veja a ilustração E.)

7 — Mas mostre que você continua rasgando, bem picadinho, os pedaços de papel que sobraram.

8 — Coloque tudo dentro de um cinzeiro e peça para seu amigo pôr fogo nos papeizinhos.

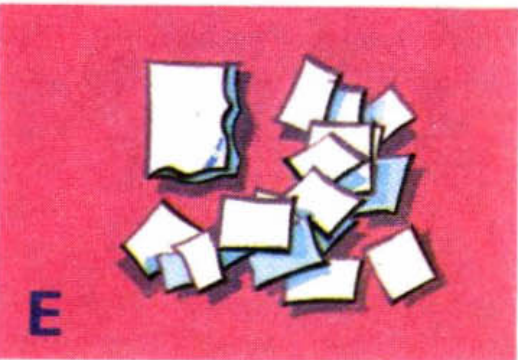
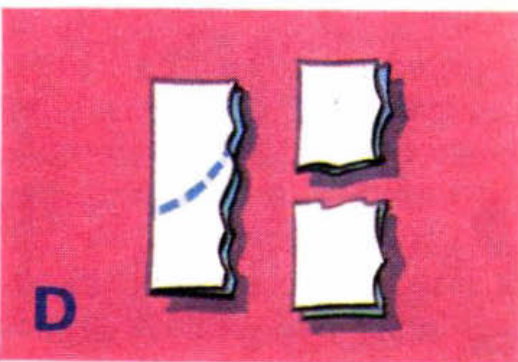
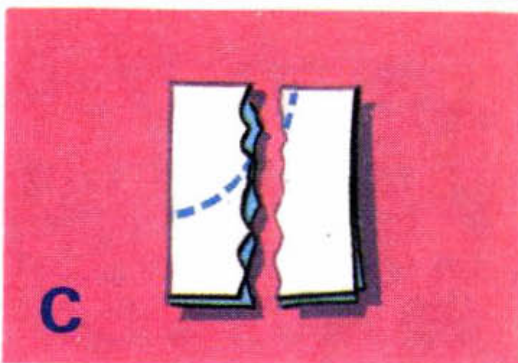
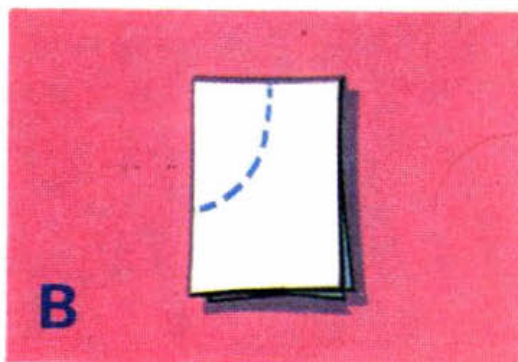
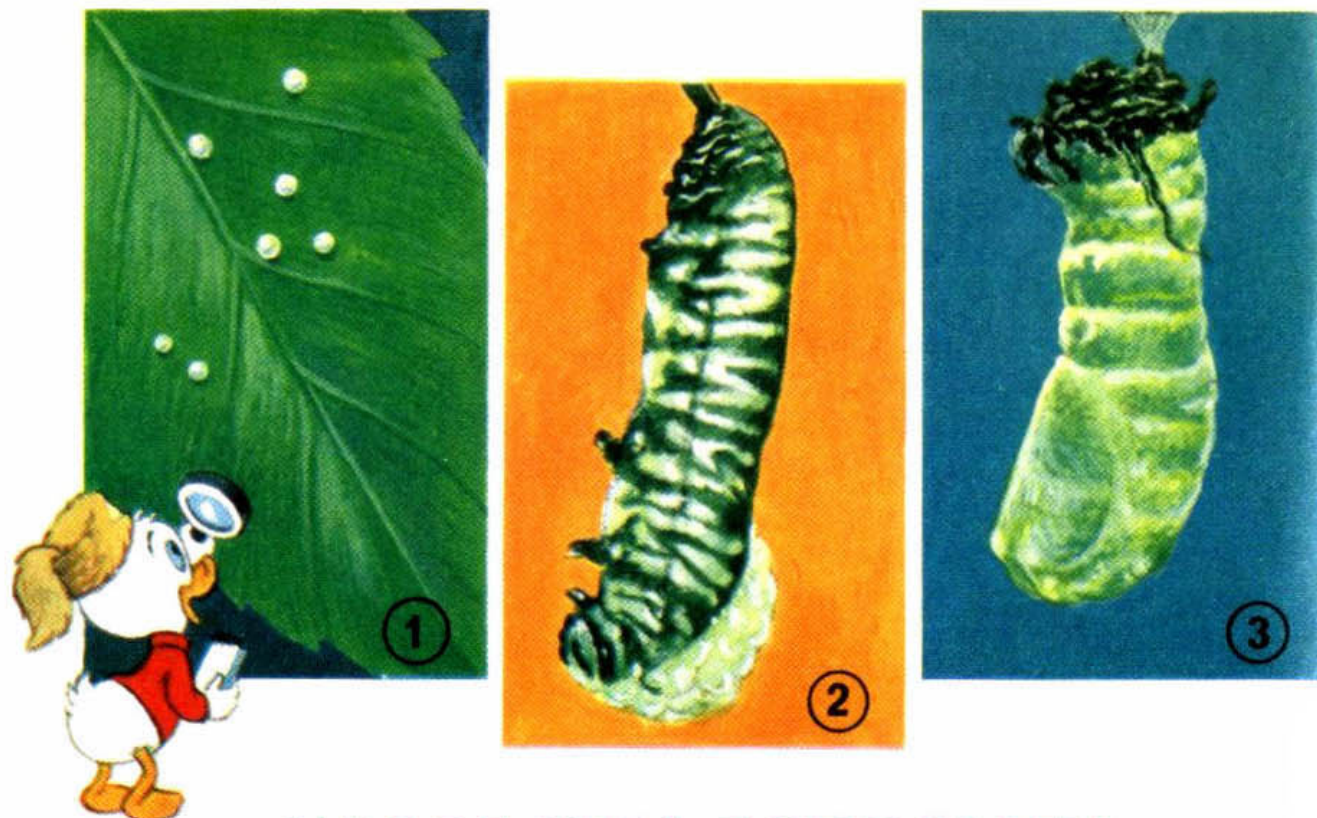
9 — Enquanto ele está ocupado procurando o fósforo, leia o pedaço que ficou com você, bem depressa, sem que ele perceba.

10 — Quando estiver tudo queimado, coloque as mãos sobre o cinzeiro e finja que está se concentrando bastante.

11 — Depois de alguns instantes, diga o que estava escrito no papel.

Pronto! A mágica já terminou.

Aí, você explica que o truque só funciona com quem tem sensibilidade nas palmas das mãos.

E, se tudo der certo, seu amigo nunca descobrirá como foi que você fez essa mágica diferente.

NASCE UMA BORBOLETA

Você sabia que as lagartas se transformam em lindas borboletas? Parece até impossível, não parece?

As lagartas são animais repelentes e muitas vezes perigosos, enquanto que as borboletas são animais apreciados e perseguidos por sua beleza.

As borboletas passam por uma espécie de transformação, chamada **metamorfose,** antes de se tornarem adultas.

Mas vejamos como isso acontece.

Primeira fase. A metamorfose começa com os ovos. As borboletas fêmeas botam seus ovos em certas plantas. (Veja a figura n.° 1.)

Segunda fase. Alguns dias depois, os ovos se transformam em **larvas** ou **lagartas.** (Veja a figura n.° 2.) Elas crescem e comem as folhas ou os frutos das plantas em que nasceram. A maioria das lagartas é inofensiva. Mas algumas, as chamadas taturanas ou mandruvás, têm uma defesa especial: seu corpo é todo recoberto de pêlos venenosos, que podem produzir queimaduras na pele humana.

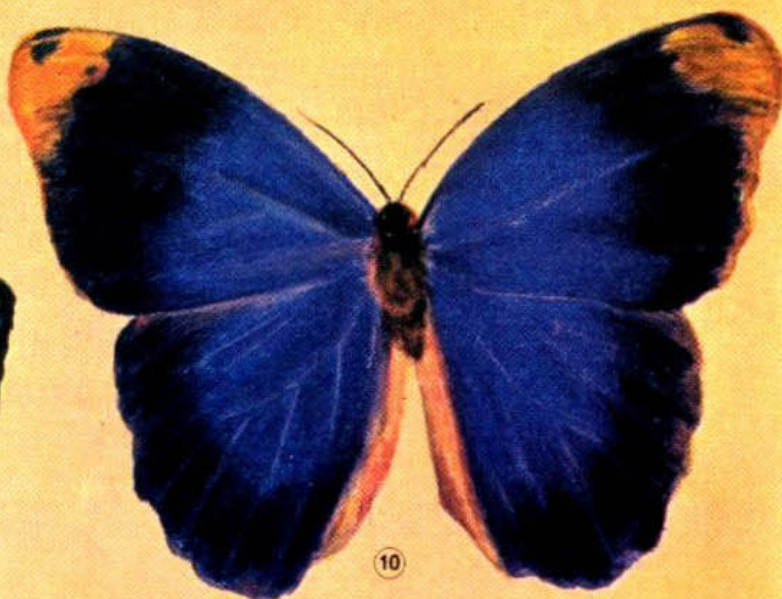
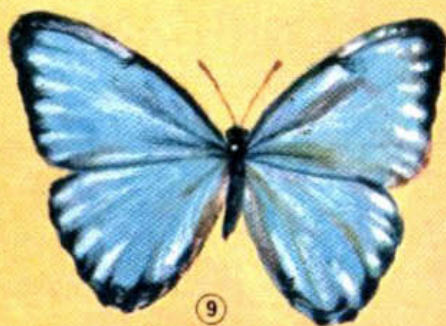
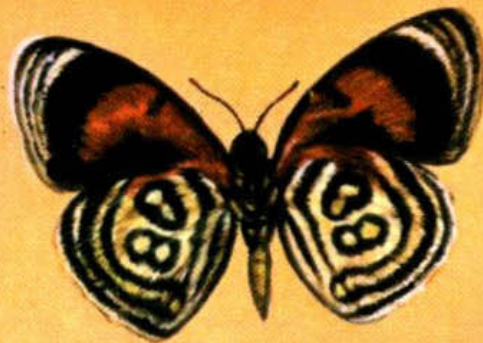
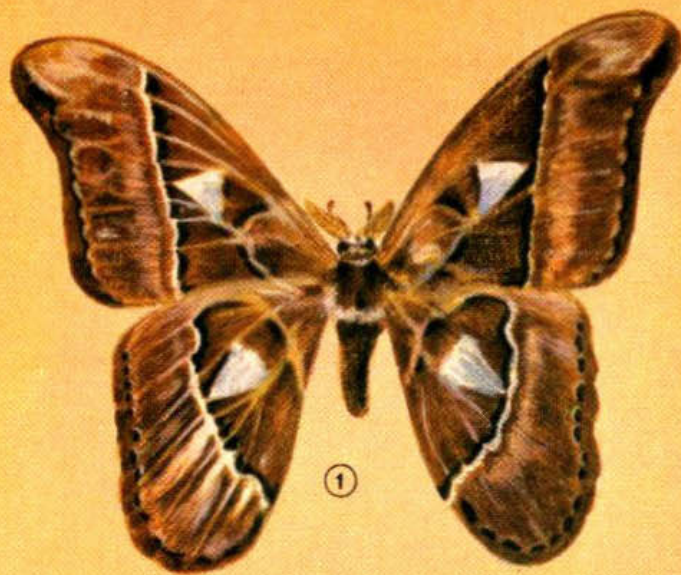
Terceira fase. A figura n.° 3 mostra a lagarta fixada numa planta. Ela começa a se transformar em **crisáli-**

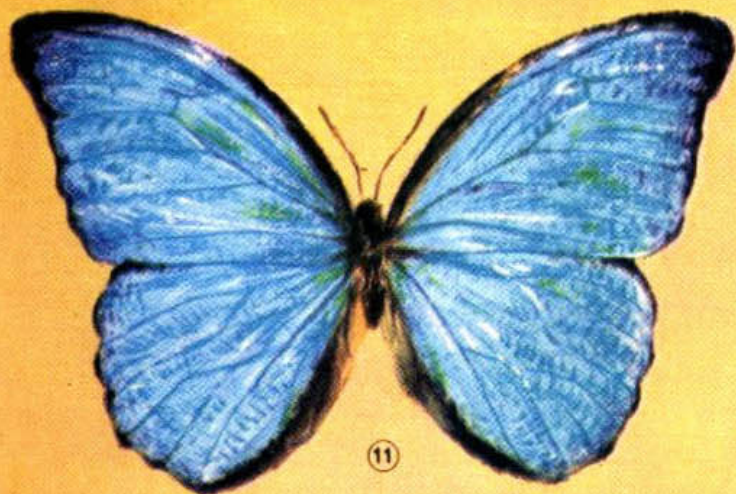
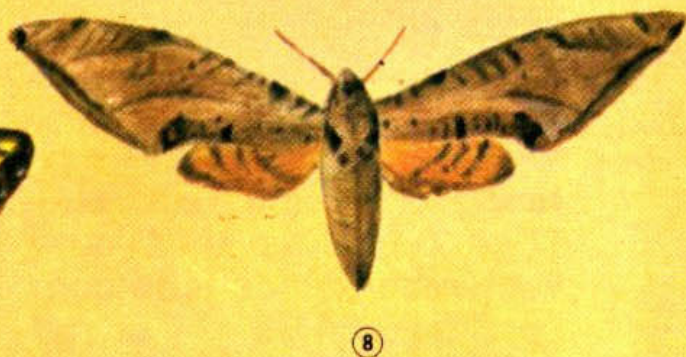
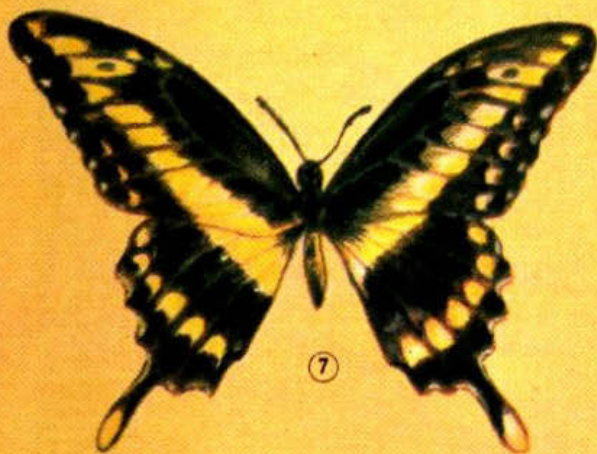
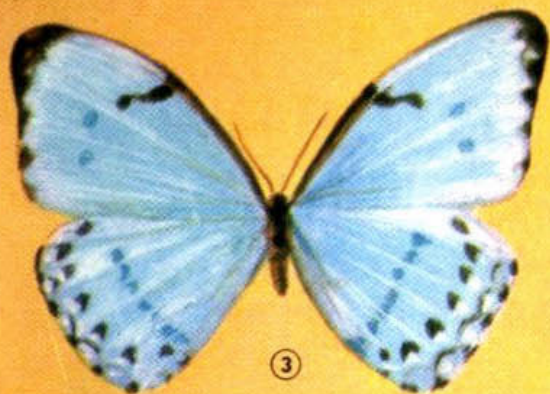
da ou **casulo.** Ela perde sua pele e cria uma espécie de casca, que endurece em volta do corpo. (Veja a figura n.° 4.)

Dentro da crisálida, vai surgindo a borboleta. (Veja a figura n.° 5.)

Quarta fase. Depois de um período de tempo que varia de acordo com a espécie, a borboleta finalmente sai do casulo. (Veja a figura n.° 6.)

Agora, terminada a metamorfose, a borboleta sai voando para se acasalar, mostrando a beleza de suas asas coloridas.

Nas páginas seguintes, você vai conhecer algumas espécies de borboletas que vivem no Brasil.

BORBOLETAS QUE VIVEM NO BRASIL

1 — ROTSCHILDIA AUROTA
2 — CATACORE KOLYMA
3 — MORPHO EPISTROPHUS
4 — AUTOMERIS SCAPULARIS
5 — ASCIA MONUSTE

6 — HETAERA PIERA
7 — PAPILIO THOAS
8 — PROTAMBULYX STRIGILIS
9 — MORPHO PORTIS
10 — CALIGO BELTRAUS
11 — MORPHO MENELAUS
12 — DANAUS GILLIPUS
13 — HELICONIUS NARCAEA

UM LABIRINTO PARA FORMIGAS

Você vai precisar de:
1 caixa de sapatos vazia
1 tampa de vidro
papelão ou papel grosso
1 conta-gotas velho
gotas de mel ou açúcar
1 formiguinha de verdade

Faça assim:

1 — Recorte o papelão em tiras do mesmo tamanho.

2 — Dobre as tiras que você recortou, do jeito que você quiser.

3 — Ponha a caixa de sapatos no chão e coloque dentro as tiras dobradas, formando um labirinto.

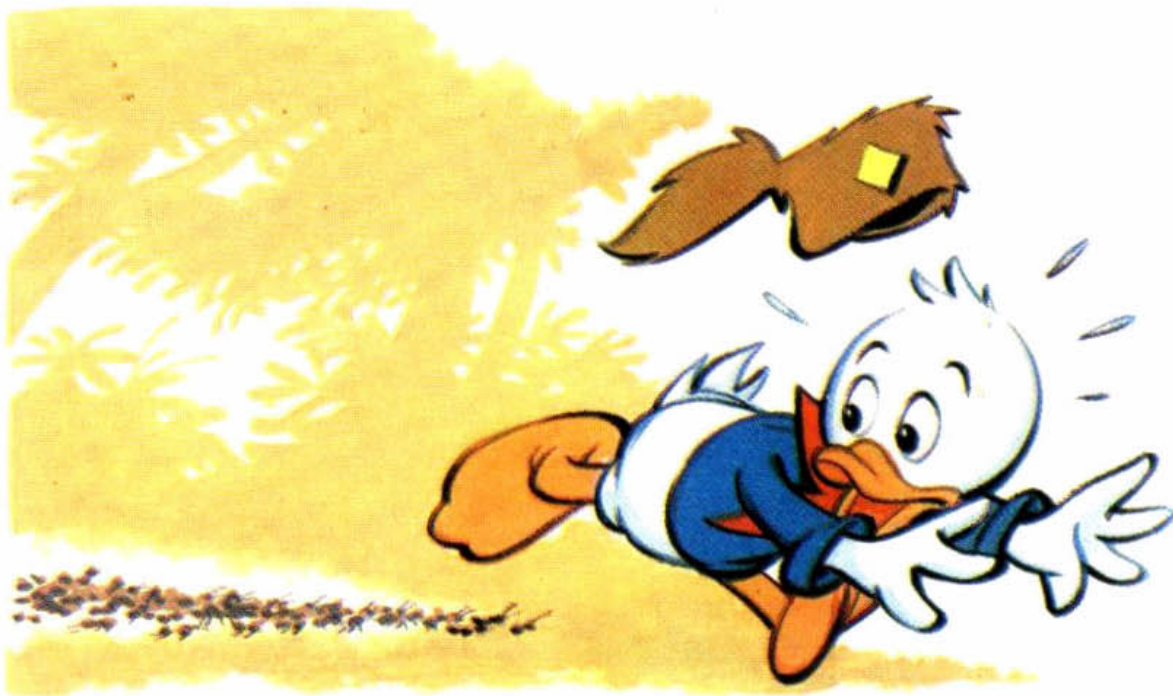
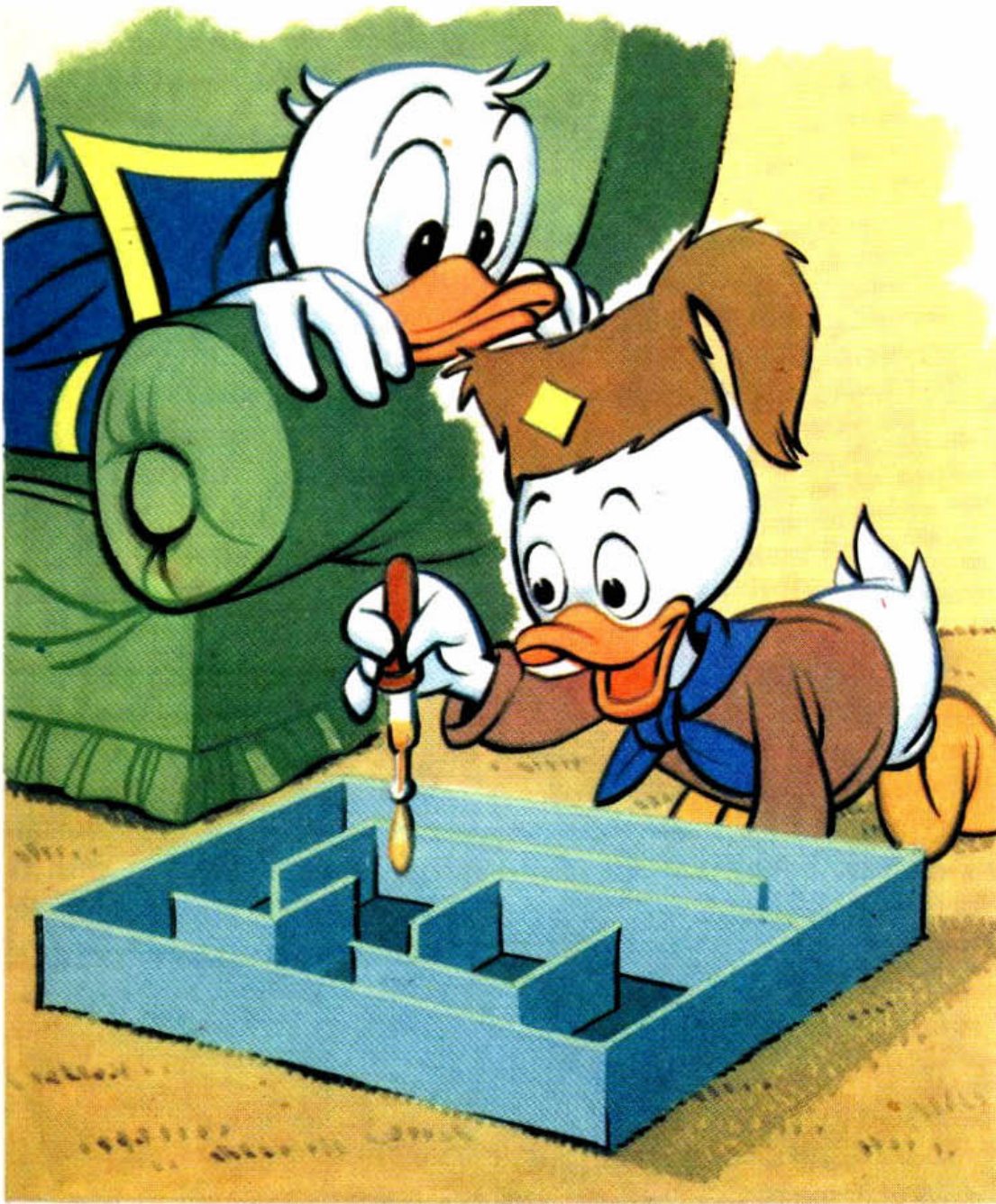
4 — Encha o conta-gotas com mel e coloque em um dos cantos da caixa.

5 — Agora coloque, no canto oposto da caixa, a formiguinha viva.

6 — Com cuidado, feche a caixa com a tampa de vidro transparente.

7 — Observe o caminho que a formiga vai fazer para chegar até o mel. Provavelmente, ela dará muitas voltas antes de chegar ao lugar desejado. Agora, pegue a formiguinha com um pauzinho qualquer e coloque-a novamente no ponto de partida. Desta vez, ela fará um caminho mais direto.

8 — Se quiser experimentar de novo, coloque a formiguinha no mesmo lugar e, desta vez, seu caminho será bem mais curto.

Sabe por quê? Porque

elas são capazes de aprender. O mundo das formigas é realmente muito interessante. Se você colocar uma outra formiga, esta será capaz de fazer o caminho mais curto, mesmo sem nunca ter entrado no labirinto. Isso porque a outra formiga deixou seu rastro. Este rastro é feito de pinguinhos de um perfume especial que deixa marcas durante vários dias.

Você pode fazer, com as formigas, várias experiências. Experimente, mas tome cuidado para as formigas não fugirem. Nem todas as pessoas gostam de ter esses insetos passeando dentro de casa.

O CANHÃO DE SABUGUEIRO

Você conhece o sabugueiro? É uma planta de caule bem longo, que produz flores e frutos utilizados na fabricação de certos remédios.

Pois bem, com o caule do sabugueiro você pode fazer um canhãozinho divertido. É muito simples:

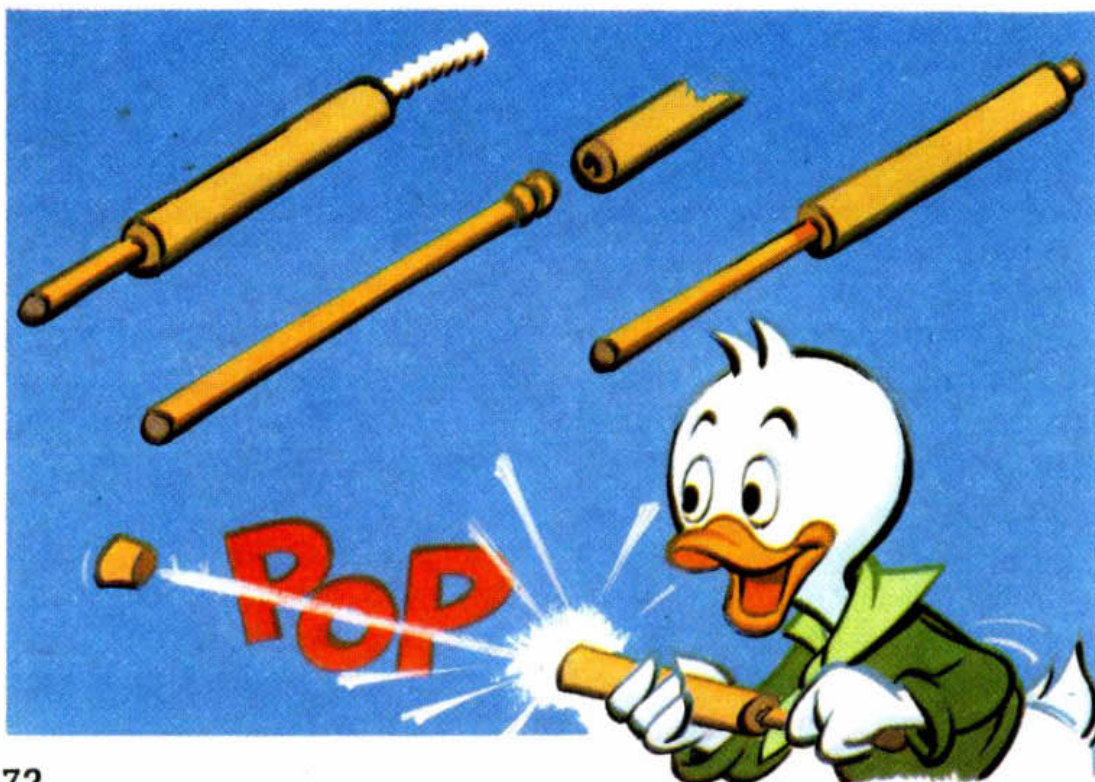
1 — Pegue um caule de sabugueiro, de uns 30 cm de comprimento, e retire todo o miolo, que é bem macio. Para isso, utilize uma varinha com mais de 30 cm.

2 — Depois, enrole um pedaço de lixa nessa varinha e passe a varinha, com cuidado, por dentro do caule, até que ele fique bem liso.

3 — Enrole o caule com fita crepe, para que ele fique sólido e não se quebre com o uso.

4 — Agora, enrole na ponta da varinha um chumaço de lã ou algodão, embebido em óleo ou vaselina.

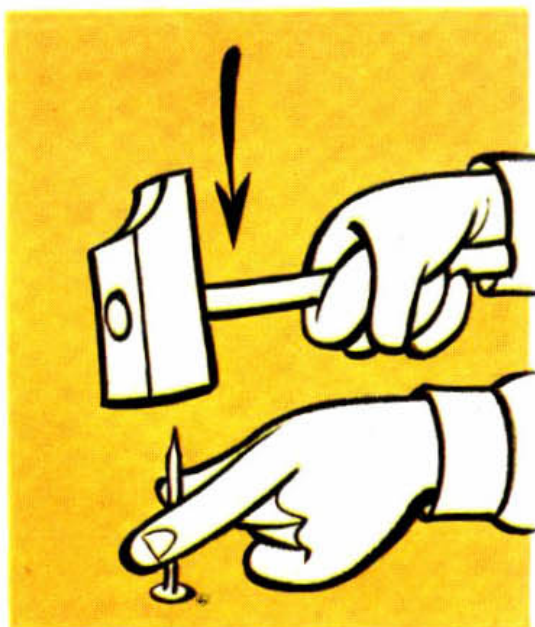
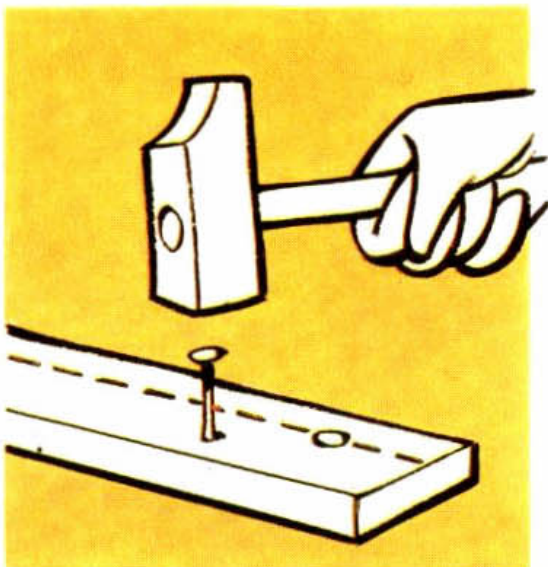
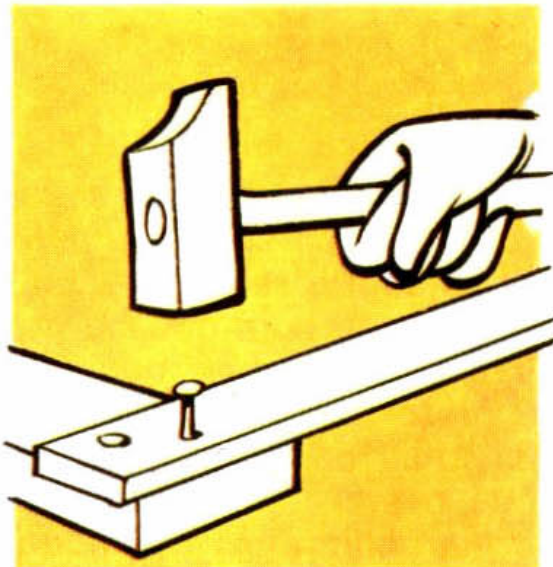
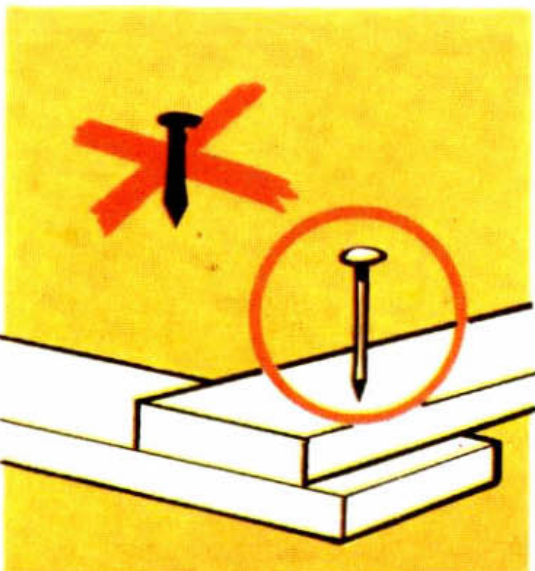
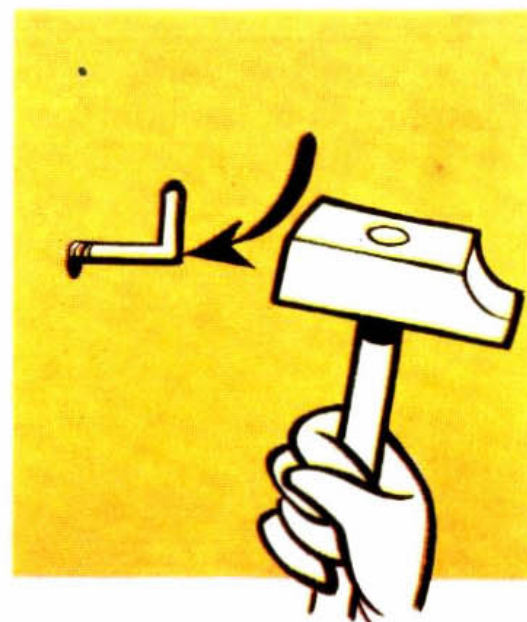
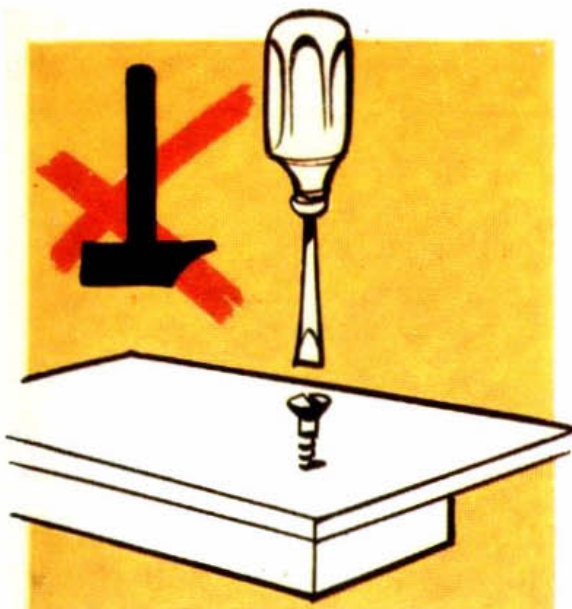
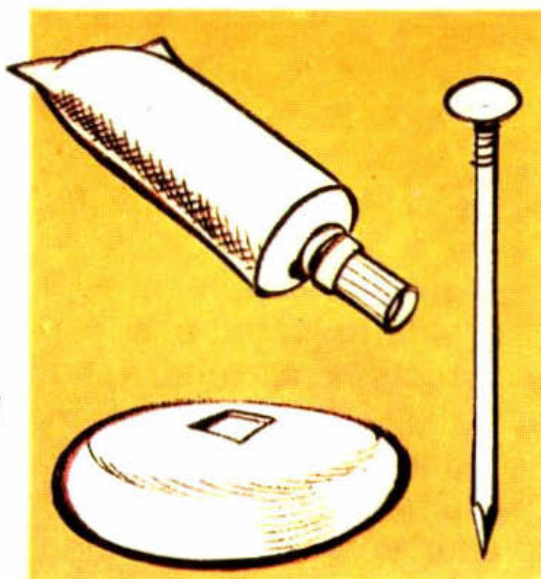
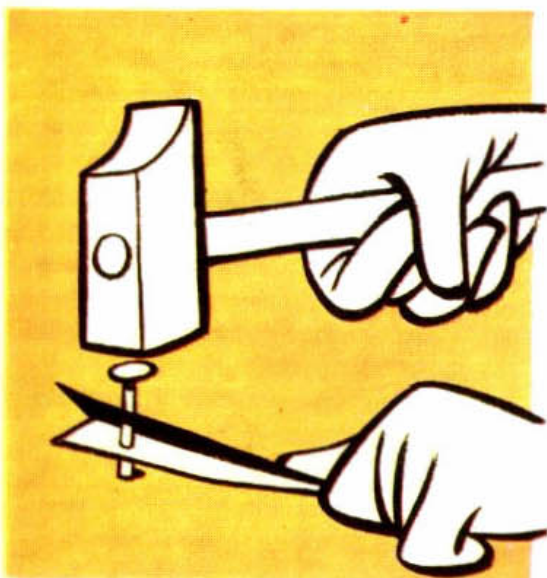
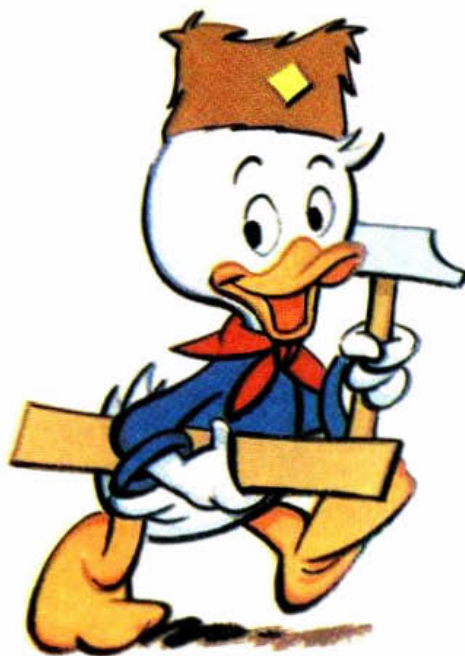
5 — Arranje umas rolhas pequenas, para servirem de balas do canhãozinho. Passe vaselina nas rolhas. Pronto? Então coloque uma das rolhas na boca do canhão. Pela outra abertura, empurre a varinha.

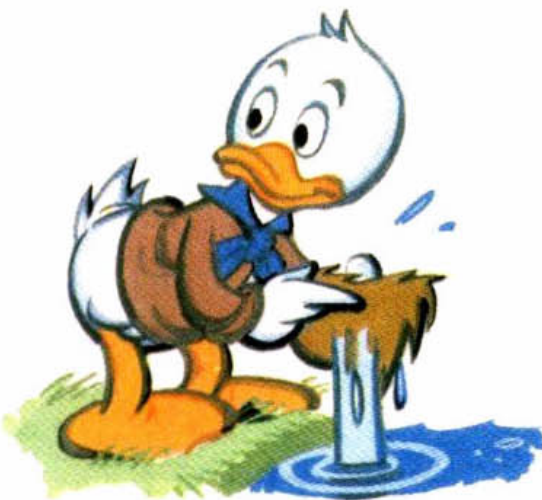
O ar comprimido vai forçar a rolha, que vai saltar com um estalido muito engraçado.

O LÁPIS MÁGICO

Mostre para os seus amigos um lápis preto comum e rabisque qualquer coisa num pedaço de papel, para provar que ele é preto mesmo. Em seguida, diga para todo mundo que o seu lápis é mágico e que, com ele, você pode conseguir todas as cores.

E não somente cores comuns, como o verde e o amarelo, mas também cores extravagantes como o azul-turquesa ou o verde-bandeira. Ninguém vai acreditar nisso, é claro. Então, faça uma aposta com os seus amigos e depois peça para eles escolherem alguma cor. Suponhamos, então, que a cor escolhida tenha sido verde-musgo. Aí, você pega uma folha de papel, finge que está fazendo um passe de mágica e depois escreve: **verde-musgo**, com todas as letras. E divirta-se!

CUIDADO COM OS PREGOS!

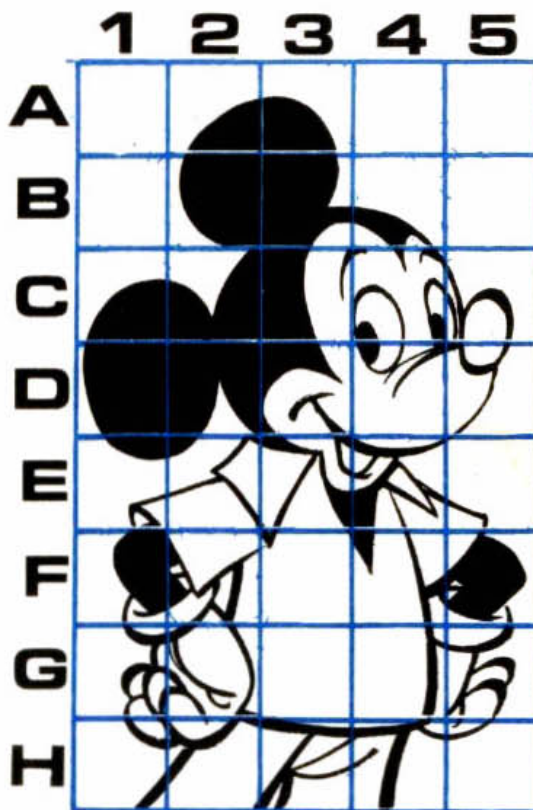
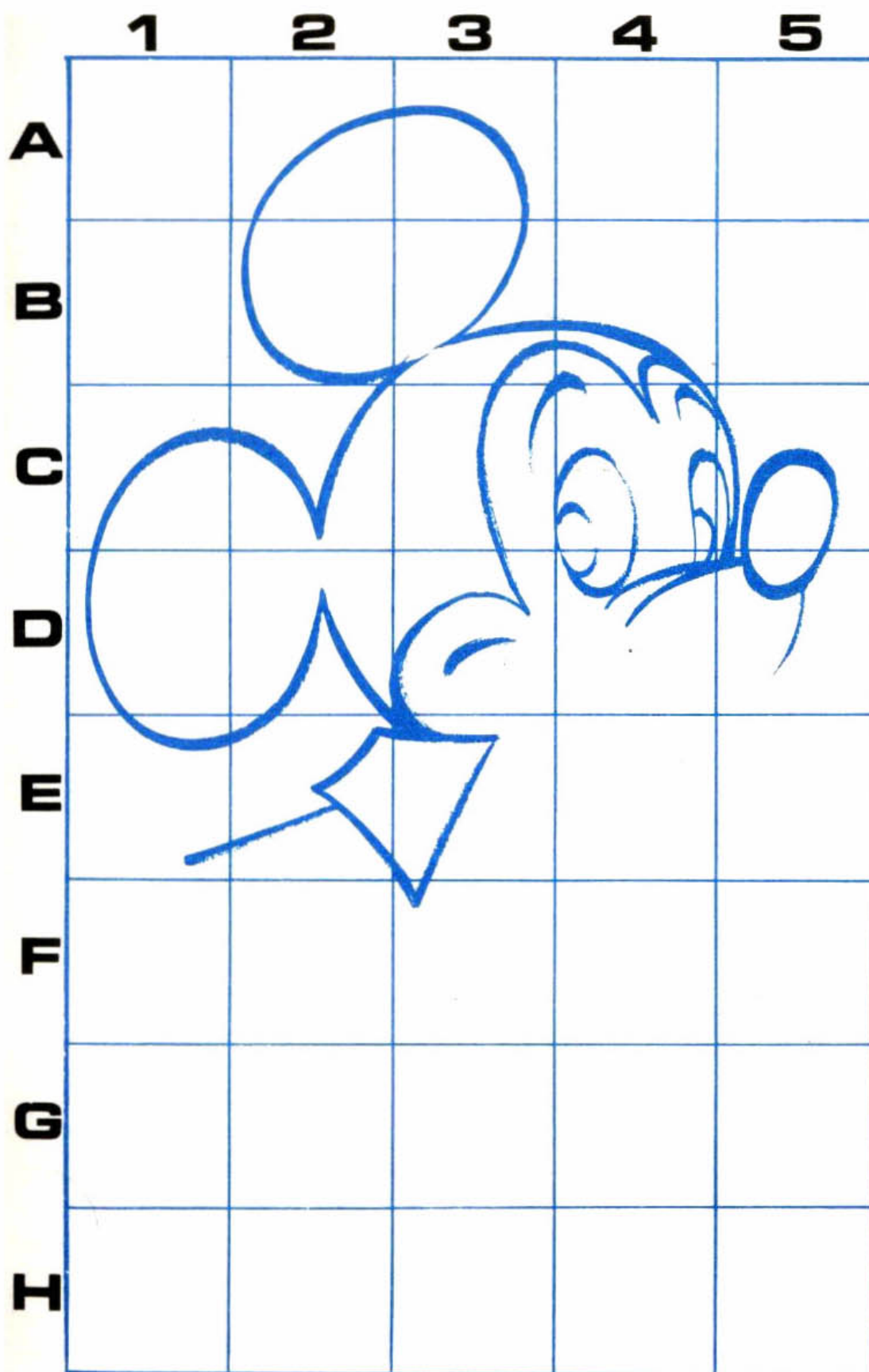
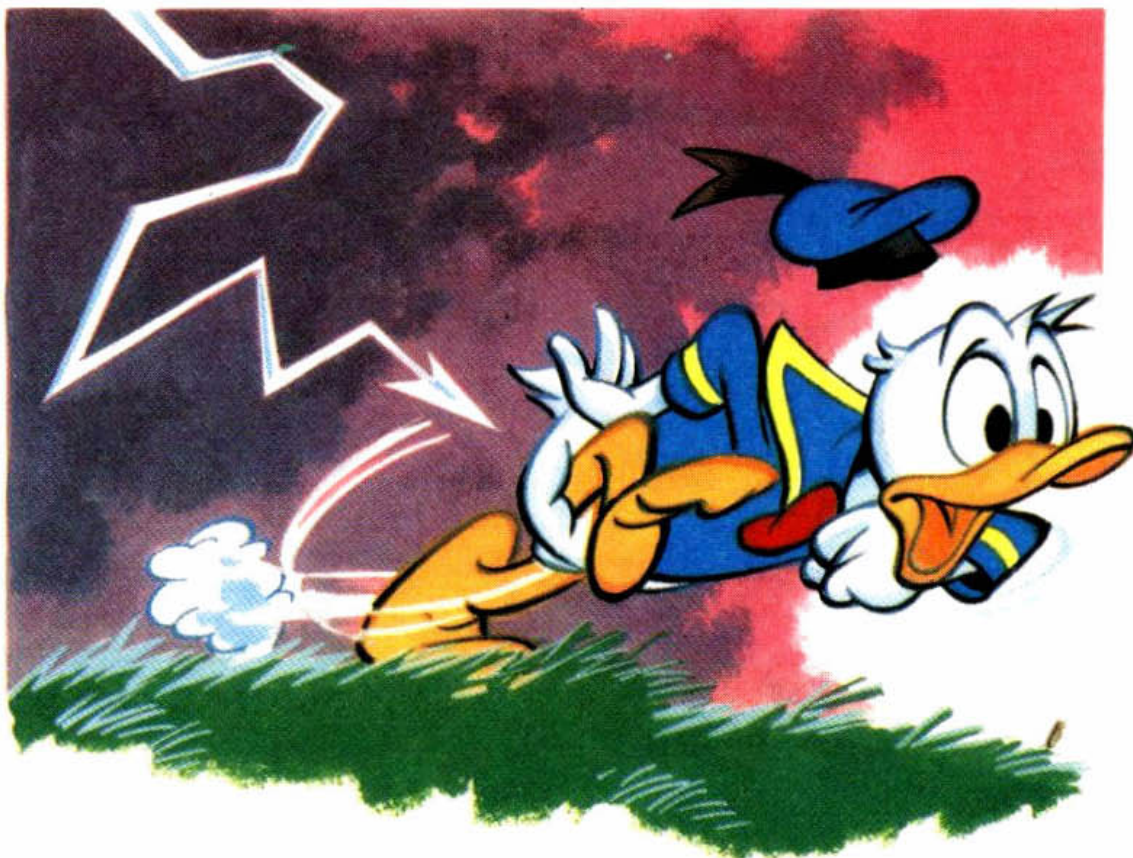
Aqui estão alguns truques, que vão ser muito úteis, quando você quiser fazer trabalhos de marcenaria.

Antes de bater um prego na madeira, dê uma martelada na ponta do prego. Assim, a madeira não vai rachar.

Se você colocar vários pregos no sentido do fio da madeira, cuidado para não alinhá-los, senão a tábua vai rachar.

Se você for pregar dois pedaços de madeira com espessuras diferentes, coloque sempre a tábua mais fina em cima da mais grossa.

O tamanho do prego deve estar sempre de acordo com os pedaços de madeira, que você está querendo pregar.

Quando você quiser usar pregos em "L," bata o martelo no lugar que está indicado, na ilustração acima. É o melhor jeito!

Nunca martele um parafuso. E lembre-se de que um parafuso bem atarraxado prende a madeira muito melhor do que vários pregos.

Para martelar pregos em madeira dura, passe um pouco de graxa ou sabão na madeira. Isso vai facilitar o seu trabalho.

E muito cuidado para não martelar o seu dedo. Segure o prego com um pedaço de papel, como na ilustração acima. E, depois de firmar o prego, arranque o papel.

COMO CARREGAR ÁGUA

Num acampamento, é muito comum a gente precisar carregar água, para lavar a louça ou fazer a comida. Para que a água não derrame do balde, enquanto você está andando, use este pequeno truque, muito prático. Coloque um pouco de capim na superfície da água. Isso vai impedir que ela fique balançando dentro do balde e derramando a cada passo que você dá. Assim, você vai economizar o seu tempo e o seu trabalho. E, se você não tiver um balde, não se esqueça de levar um saco plástico, que será muito útil. Mas verifique antes se ele não está furado!

FAÇA UM DESENHO EM QUALQUER TAMANHO

Para aumentar ou diminuir um desenho, utilize este sistema. Você verá que é bem fácil!

Primeiro, trace linhas sobre o desenho original, formando quadrados.

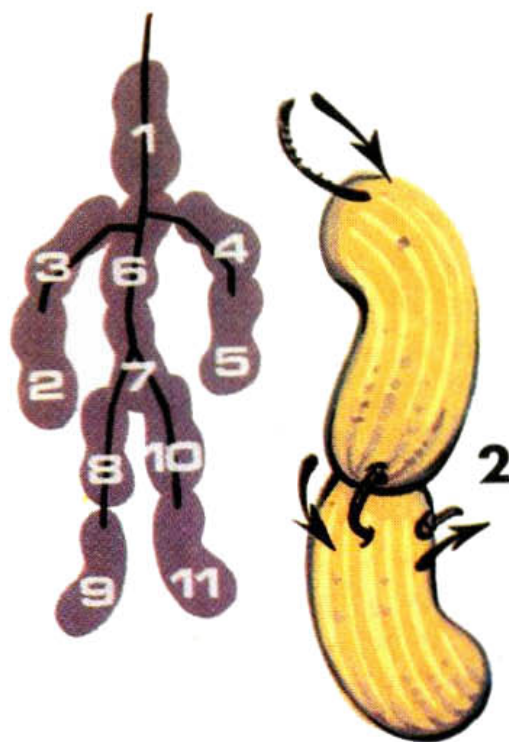
Numa outra folha, faça outro quadriculado. Se você for **aumentar** o desenho, este quadriculado deverá ser **maior** que o primeiro. Caso contrário, faça um quadriculado menor. Depois, desenhe quadradinho por quadradinho. Para treinar, complete primeiro o desenho ao lado.

1
2
3
4
5
A
B
C
D
E
F
G
H

ONDE CAIU O RAIO?

Quando um raio cai, primeiro aparece um clarão e só depois você ouve o estrondo, isto é, o trovão. Mas você pode dizer a que distância o raio caiu? Para descobrir isso, os Escoteiros-Mirins foram pesquisar a velocidade do som e chegaram à seguinte conclusão:

Quando o relâmpago aparecer, comece a **contar** o tempo, segundo por segundo, até o trovão começar. Depois, **divida** o número de segundos por três. O resultado será a distância aproximada, em quilômetros. A velocidade do som no ar é de cerca de 344 metros por segundo. Vão ser necessários, portanto, 3 segundos para que o estrondo percorra um quilômetro. Por exemplo: se você contar 9 segundos entre o relâmpago e o trovão, quer dizer que o raio caiu acerca de 3 quilômetros. Para contar os segundos, basta contar as batidas de seu coração. Ele bate, em média, 70 vezes por minuto, e se você contar 6 segundos a cada 8 batidas, terá uma aproximação suficiente.

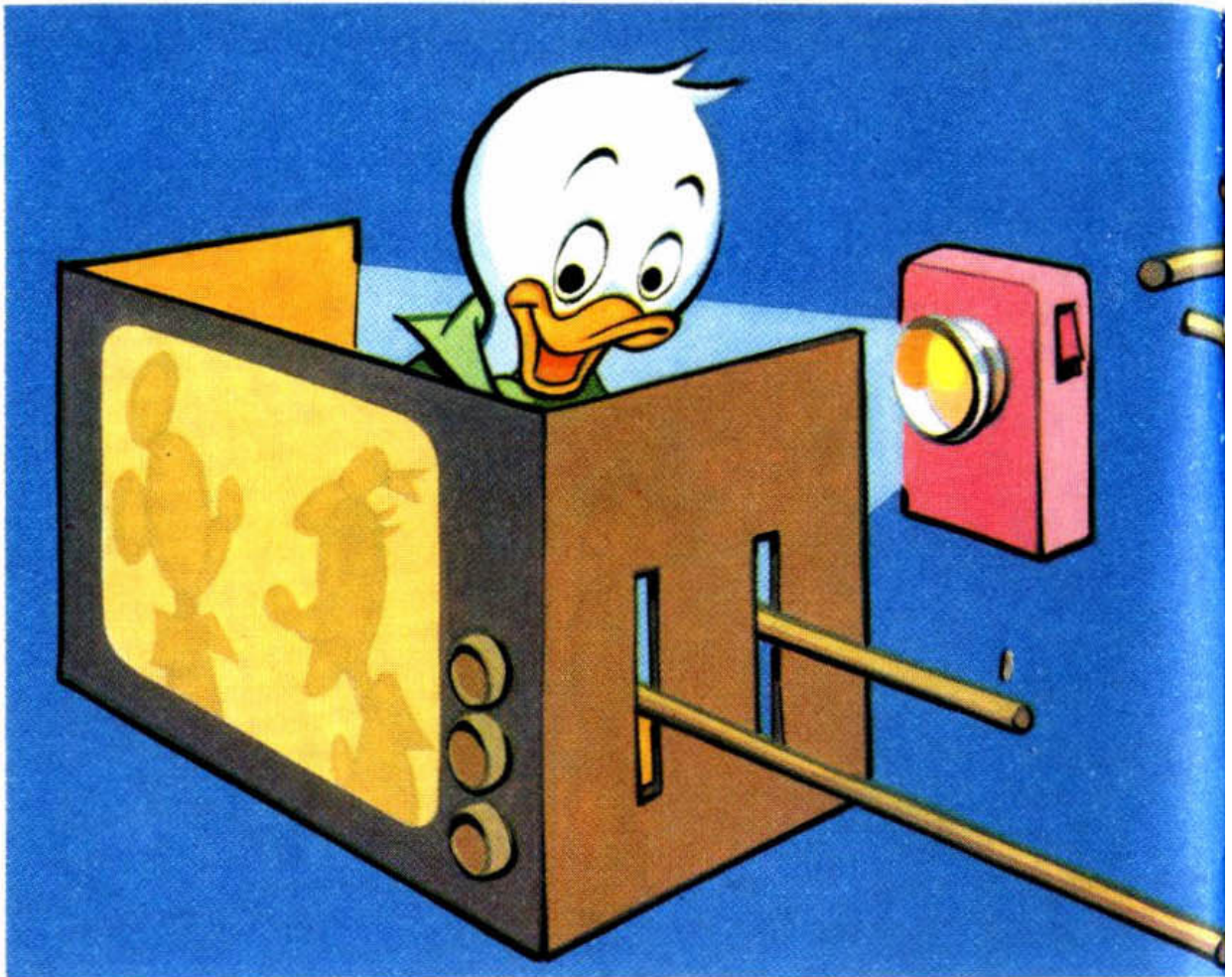
BONEQUINHAS DE AMENDOIM

Você vai precisar de:
amendoins com casca
agulha e linha
guache e pincel
fios de lã e papel

Faça assim:

1 — Pegue onze amendoins e prenda um ao outro com agulha e linha. (Veja o desenho n.° 2.)

2 — Não puxe demais a linha nas dobras do amendoim, para a boneca poder movimentar os braços e as pernas.

3 — Agora, pinte os olhos, a boca e o nariz.

4 — Se você quiser, faça o cabelo com fios de lã e o chapéu, de papel.

SOMBRAS CHINESAS

Você vai precisar de:

1 caixa de papelão de 35 cm
3 rolhas
1 folha grande de papel transparente
1 cartolina preta
1 vela ou lanterna
1 tesoura
varetas finas de 50 cm
cola ou fita adesiva
pincel e guache

Instruções:

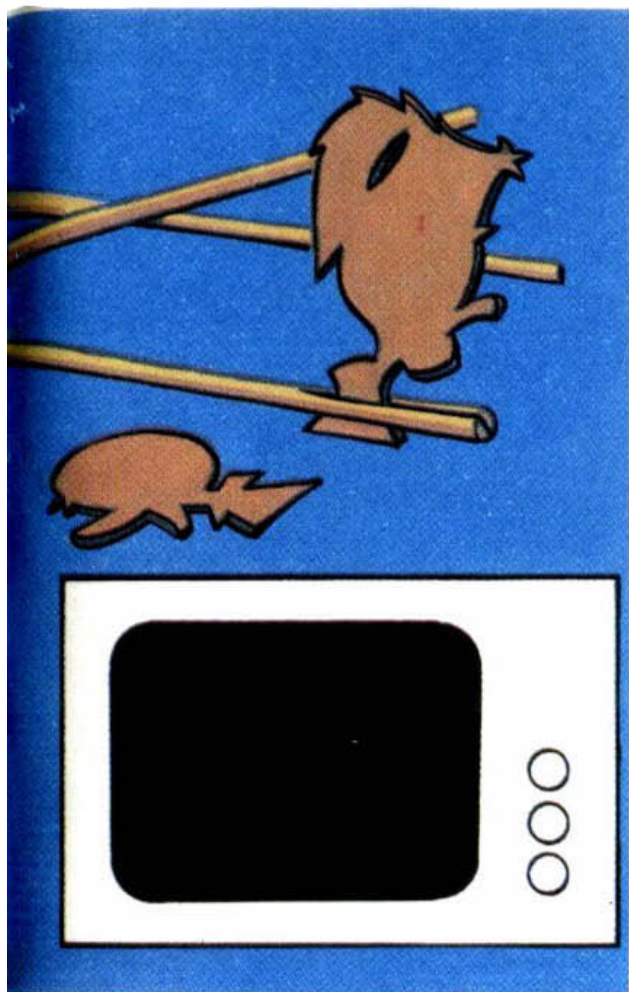
1 — Pegue a caixa de papelão. Retire o fundo, a tampa e o lado de trás da caixa.

2 — Para fazer a tela, recorte um quadrado na frente da caixa.

3 — Pinte a caixa com cores escuras. Espere secar e cole três rolhas, na parte da frente.

4 — Para fazer o vídeo, cole a folha de papel transparente dentro do quadrado que você recortou.

5 — Faça duas aberturas verticais, de 15 cm cada, nos dois lados da caixa.

6 — Desenhe em uma cartolina preta as silhuetas e

um cenário, ou use as figuras da página 82.

7 — Recorte as silhuetas e o cenário, com cuidado, e cole nas varetinhas.

8 — Encaixe as varetas nas aberturas laterais: as silhuetas na frente e o cenário atrás.

10 — Apague as luzes e acenda uma vela ou lanterna, bem atrás da televisão.

11 — Fique na posição: atrás ou dos lados, para movimentar as silhuetas.

12 — Ensaie um programa e apresente para os seus amigos.

PESCANDO SOMBRAS

Faça uma outra brincadeira, usando as mesmas silhuetas e a televisão do jogo ao lado.

Você vai precisar de:

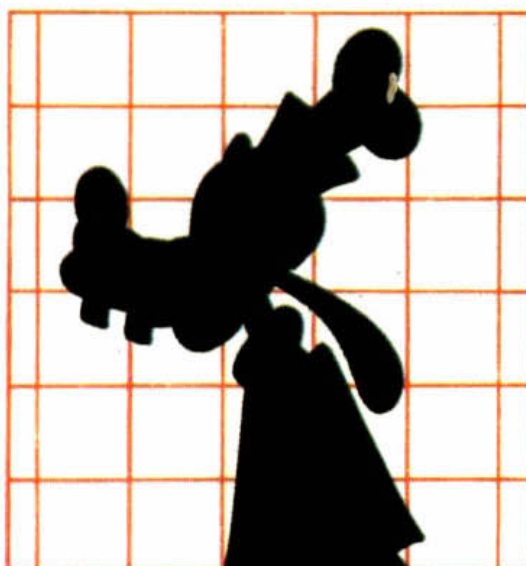
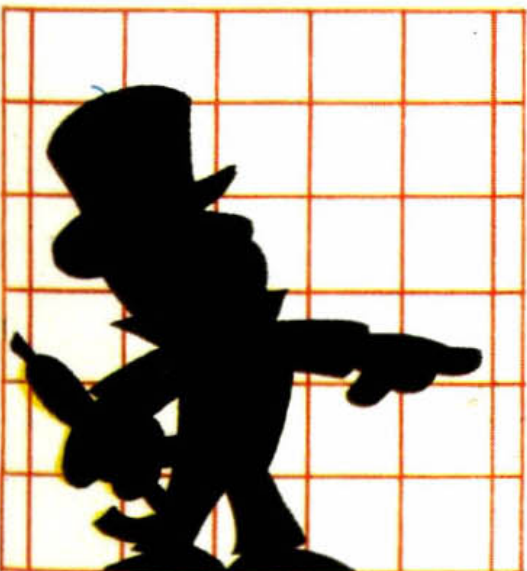
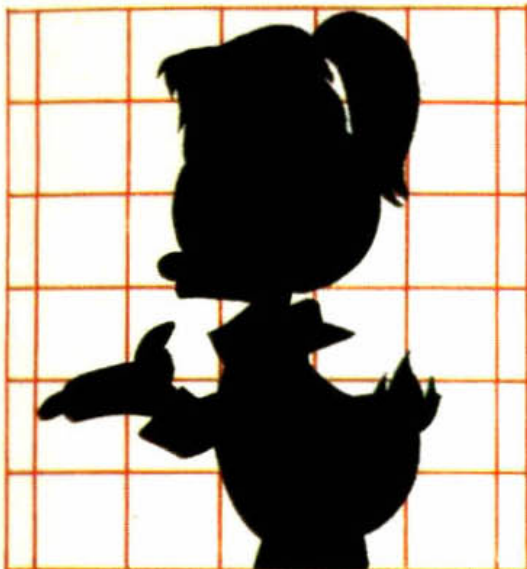
copos de papel
1 ou mais varetinhas
fita adesiva
alguns alfinetes
linha e rolhas

Instruções:

1 — Dobre um alfinete ao meio e cole com fita adesiva, na parte de baixo do copo.

2 — Dobre outro alfinete e amarre numa linha comprida. Depois, prenda a linha numa vareta.

3 — Faça um corte na rolha e encaixe as silhuetas.

4 — Coloque as rolhas com as figuras atrás do vídeo da televisão.
5 — Os jogadores deverão ficar em frente da TV, a uma certa distância.
6 — Agora vamos brincar.
7 — O objetivo do jogo é ver quem consegue cobrir a silhueta com o copo suspenso pela vareta.
8 — Ganha aquele que conseguir encaixar primeiro o copo no alvo.

Respostas da página 32

1 — A fruta é uma maçã.

2 — O caminhão é todo pintado de cor-de-rosa.

3 — A Minie está fora de seu carro.

4 — O número da placa é MIN 642.

5 — A cor do vestido da Minie é azul.

6 — Sim, existe uma banca de jornais.

7 — A cor do carro da Minie é vermelha.

8 — O semáforo está verde.

9 — São dezoito personagens. É possível ver o pé de um dos personagens atrás do caminhão e a mão de um outro, atrás de uma casa, segurando uma escada.

10 — O acidente ocorreu às 12:07 horas, como mostram os relógios da cena.

ESTRELAS CADENTES

Na verdade, as estrelas cadentes não são estrelas. Elas são pequenas partículas minerais que viajam pelo espaço.

Quando uma dessas partículas entra na atmosfera da Terra, o choque faz com que essa partícula se torne incandescente. Assim, ela dá a impressão de ser uma estrela que está caindo!

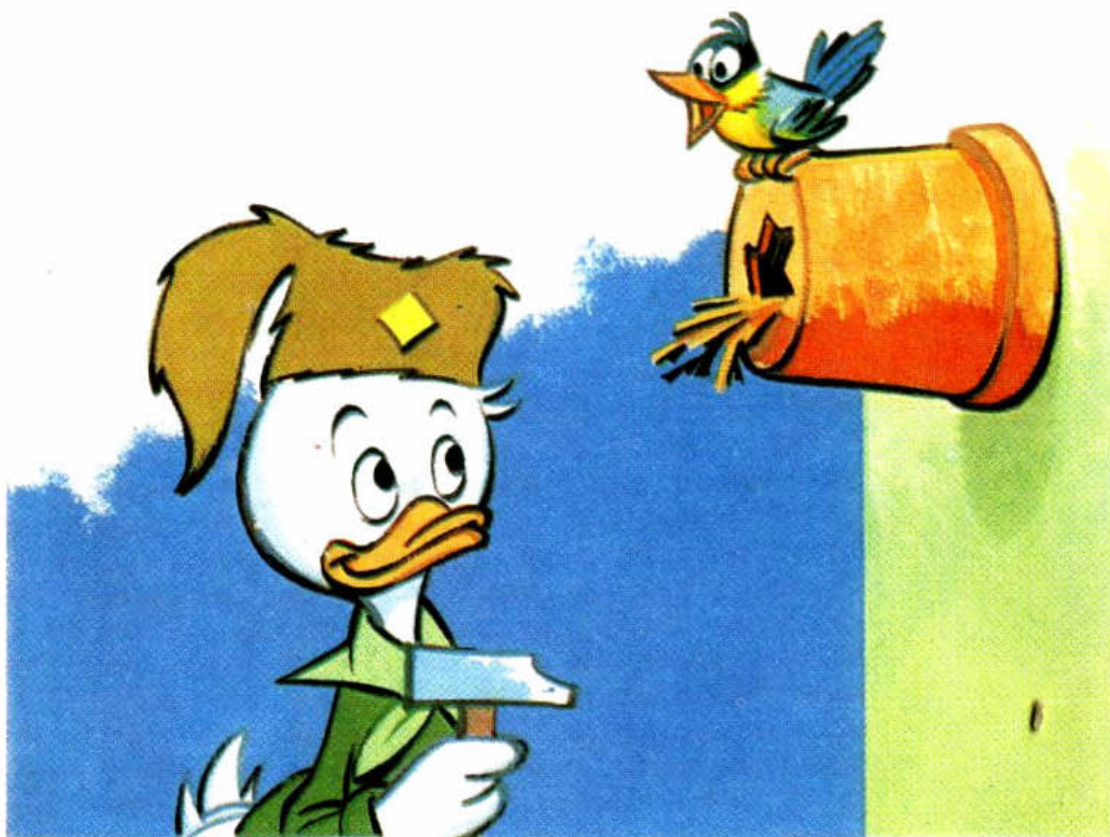
As estrelas cadentes, também chamadas **meteoros,** podem ter diversos tamanhos e diferentes origens. Algumas delas, por exemplo, originam-se de cometas que periodicamente se aproximam do nosso planeta.

Enquanto gira em torno do Sol, a Terra pode atravessar vastas nuvens de meteoros. Nessas ocasiões, ocorrem verdadeiras chuvas de estrelas cadentes. Esse fenômeno pode ser melhor apreciado em noites escuras, de lua cheia e sem nuvens. O horário ideal é entre meia-noite e o nascer do sol.

Estas são as melhores épocas para se observar estrelas cadentes: de 1.° a 4 de janeiro (quando podem ser vistos até 40 meteoros por hora), de 19 a 23 de abril (até 10 meteoros

Quando ocorrem chuvas de meteoros, as faixas luminosas parecem estar saindo de um mesmo ponto do céu.

por hora), de 1.º a 6 de maio (cerca de 20 meteoros por hora), de 10 a 14 de agosto (aproximadamente, 50 meteoros por hora), por volta de 9 de outubro (nos anos de 1933 e 1946, puderam ser observados até 20.000 meteoros), de 18 a 23 de outubro (cerca de 25 meteoros por hora, sendo que essas chuvas de estrelas podem prosseguir até o dia 31), de 14 a 18 de novembro (até 15 meteoros por hora) e de 10 a 13 de dezembro (cerca de 50 meteoros por hora).

Dizem que, se uma pessoa fizer um pedido quando avistar uma estrela cadente, será atendida. Você pode ficar prevenido: faça muitos pedidos, quando avistar uma chuva de estrelas cadentes!

HOSPEDANDO PASSARINHOS

Na primavera, muitos passarinhos procuram lugares para fazer seus ninhos. Você pode ajudá-los, criando um "quarto de hóspedes" em sua casa, para eles se abrigarem.

É bem fácil: primeiro, arranje um vaso de barro, desses que são usados para flores.

Aumente o buraco do fundo do vaso, até ele ficar com uns 5 cm de diâmetro. Esse buraco vai ser a entrada do abrigo.

Agora, escolha cuidadosamente um lugar para pendurar o vaso. Os melhores lugares são árvores bem grandes, ou paredes. Não deixe que o vento, a chuva ou... os gatos cheguem perto da entrada do vaso. E não escolha um lugar com movimento onde passe gente o dia inteiro. Seu "hóspede" vai querer muito sossego!

Ponha um prego no lugar escolhido e pendure o seu vaso.

Se os passarinhos demorarem a aparecer, experimente colocar comida e água por perto. Para saber que tipo de alimentação eles preferem, veja a página 56 do nosso manual.

TODOS OS MESES NA MÃO

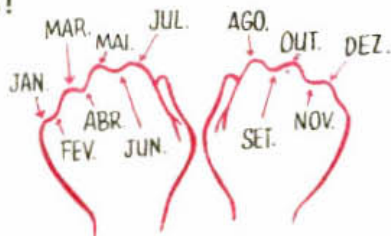
O mês de maio tem 30 ou 31 dias? Para responder isso com rapidez, use um método muito antigo e eficiente.

Feche suas mãos e observe onde os dedos começam. Os ossos formam saliências e espaços. Para cada saliência, conte um mês de 31 dias. Para cada espaço, conte um mês de 30 dias. Comece contando a partir do punho esquerdo, como na ilustração abaixo.

Saliência do dedo mínimo: janeiro, 31 dias.
Espaço: fevereiro, 28.
Dedo anular: março, 31.
Espaço: abril, 30.
Dedo médio: maio, 31.
Espaço: junho, 30.
Dedo indicador: julho, 31.

Agora, a mão direita.

Saliência do dedo indicador: agosto, 31 dias.
Espaço: setembro, 30.
Dedo médio: outubro, 31.
Espaço: novembro, 30.
Dedo anular: dezembro, 31.

E pronto! Agora, você já tem o ano todo em suas mãos!

UM JARDINZINHO SUSPENSO

Para fazer este jardim, você só vai precisar de algumas sementes, um prego, um pedaço de barbante e uma esponja de furos bem largos, do tipo que é usado para limpeza.

Molhe bem a esponja. Em cada um dos furos, coloque sementes de algumas plantas, tais como feijão, alpiste, etc.

Depois, amarre o barbante na esponja e pendure com um prego perto de uma janela, para que ela receba bastante sol.

Não se esqueça de regá-la todos os dias. Em uma ou duas semanas, ela estará brotando por todos os lados.

PEIXES DE AQUÁRIO

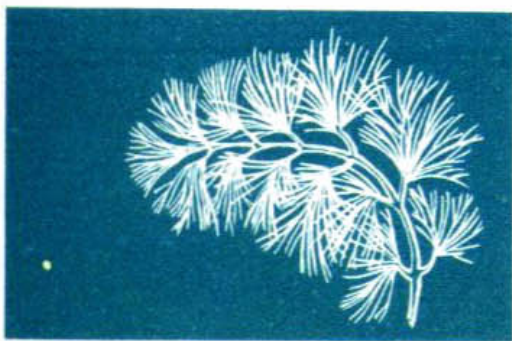
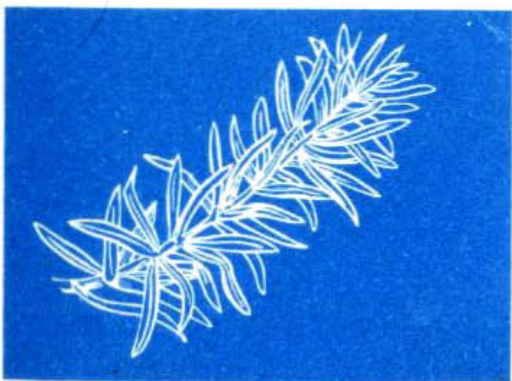
Os Escoteiros-Mirins gostam muito de ver um aquário cheio de peixinhos coloridos. E, como eles conhecem bem a arte de criar peixes, resolveram ensinar aqui algumas regras básicas, para que você possa ter um aquário em sua casa.

Um bom aquário deve ter paredes de vidro. O formato pode ser redondo, mas o quadrado e o retangular são os mais indicados. Quanto à água, é preferível que ela seja doce, pois a água salgada exige um tratamento especial.

No fundo do aquário, é sempre bom você colocar uma camada fina de areia e também algumas pedrinhas, para os peixes se sentirem em casa.

Outra coisa importante são as plantas aquáticas, pois elas ajudam a oxigenar a água. Por outro lado,

alguns peixes pequenos costumam se proteger dos maiores entre as folhinhas dessas plantas. A **Vallisneria**, a **Cabomba** e a **Anacharis** são alguns tipos de vegetação indicados para aquários domésticos.

Vallisneria

Cabomba

Anacharis

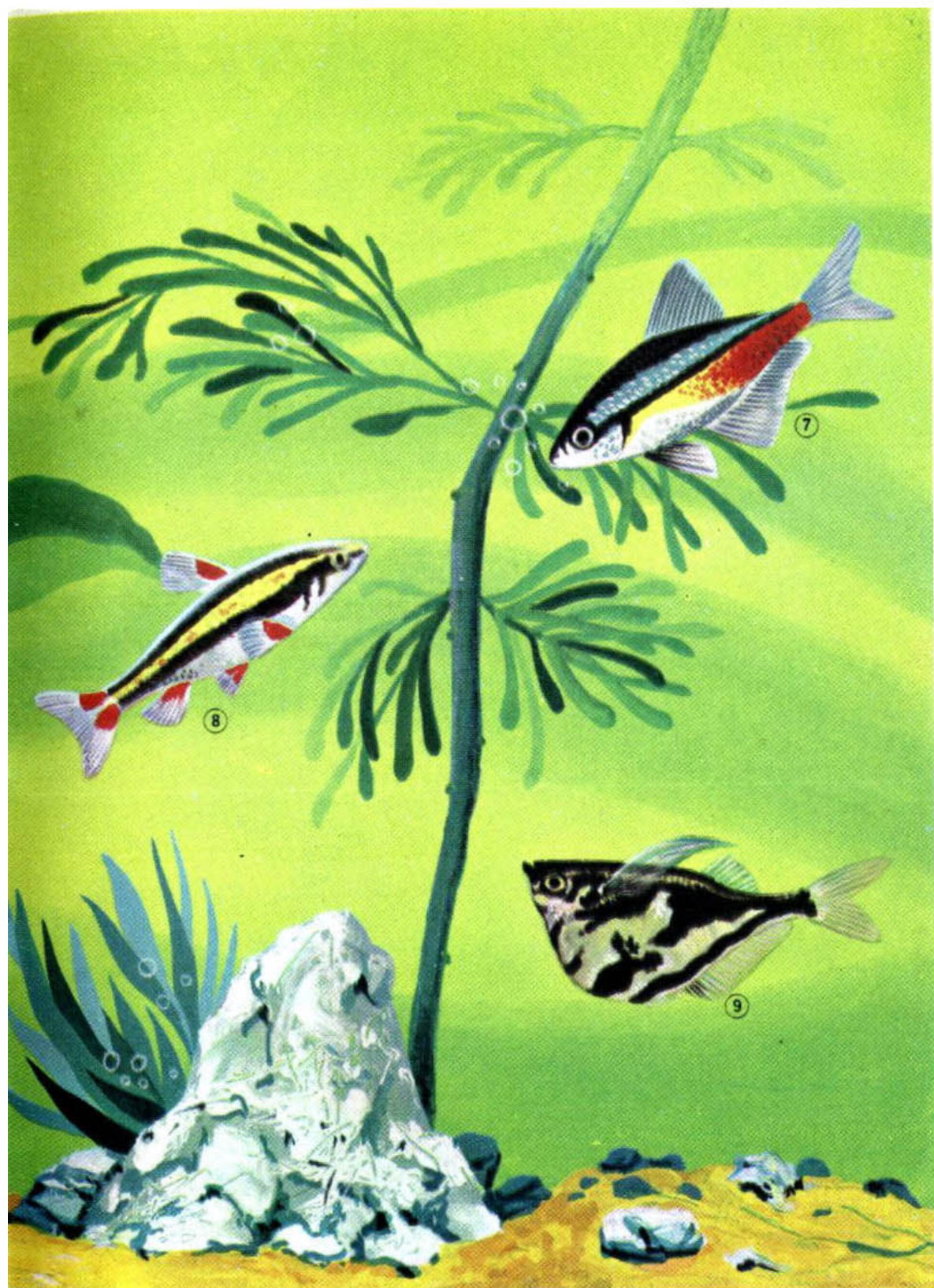
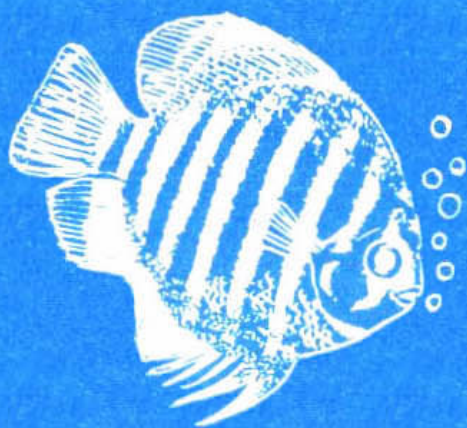
Se você não tiver em casa um aparelhinho de oxigenação, daqueles que soltam bolhas de ar e que são próprios para aquários, deverá trocar a água periodicamente, para que ela não fique contaminada.

E não se esqueça de alimentar os peixes! A alimentação deve ser bem adequada e, sobretudo, ser dada na quantidade exata. As sobras de comida no aquário também poluem a água. Você pode alimentar os peixes com fubá, farinha, farelo de pão e verdura picada, ou com vários tipos de alimentos granulados, que você compra nas casas especializadas.

Nas páginas seguintes, você vai conhecer alguns peixinhos brasileiros que podem ser criados em aquários.

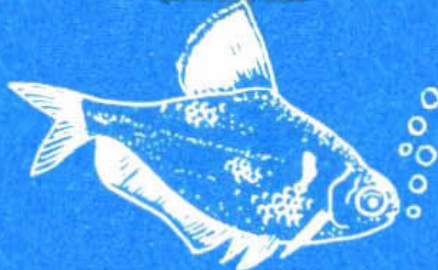
PEIXES DE AQUÁRIO

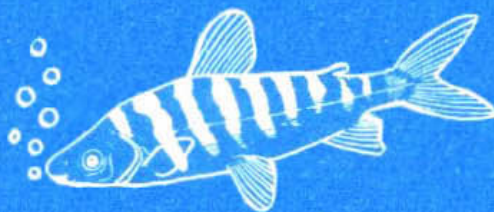
1 — ACARÁ-BANDEIRA
2 — FERREIRINHA
3 — MATO-GROSSO

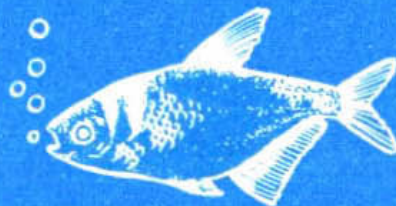
PEIXES DE AQUÁRIO

4 — ACARÁ-DISCO
5 — TETRA-DOURADO
6 — PEIXE-FOLHA
7 — NEON
8 — TORPEDINHO
9 — PEIXE-BORBOLETA

ACARÁ-DISCO

Originário do Amazonas, é considerado o "rei dos aquários". Requer aquários grandes, com boa vegetação. Pode desovar em aquários. Mas, depois de certo tempo, os pais comem os filhotes, sendo, por isso, difícil sua criação em cativeiro.

ACARÁ-BANDEIRA

Tido como o "príncipe dos aquários" pela sua beleza e elegância. Deve ser criado em aquários grandes, com plantas aquáticas. Alimenta-se de pequenas minhocas, desova nas folhas das plantas e toma conta dos filhotes.

MATO-GROSSO

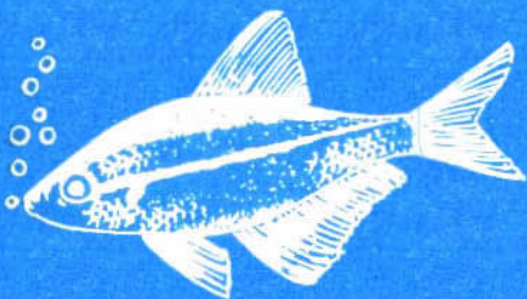
Belo peixe que mede até 4 cm, é originário do Estado de Mato Grosso. Em aquários bem iluminados, torna-se mais belo ainda. É calmo e nada lentamente. Gosta de minhocas e de organismos pequenos.

FERREIRINHA

Natural do Amazonas, só se reproduz em rios. É um peixe ágil e saltador, podendo pular para fora do aquário. Come quase todo tipo de alimento que encontra. Atinge até 15 cm e distingue-se pelas 8 ou 10 listras que enfeitam seu corpo.

TETRA-DOURADO

É francamente pela paz e não ataca outros peixes

nem plantas. Não é enjoado para comer e aceita, de bom grado, tanto alimentos vivos quanto preparados.

PEIXE-FOLHA

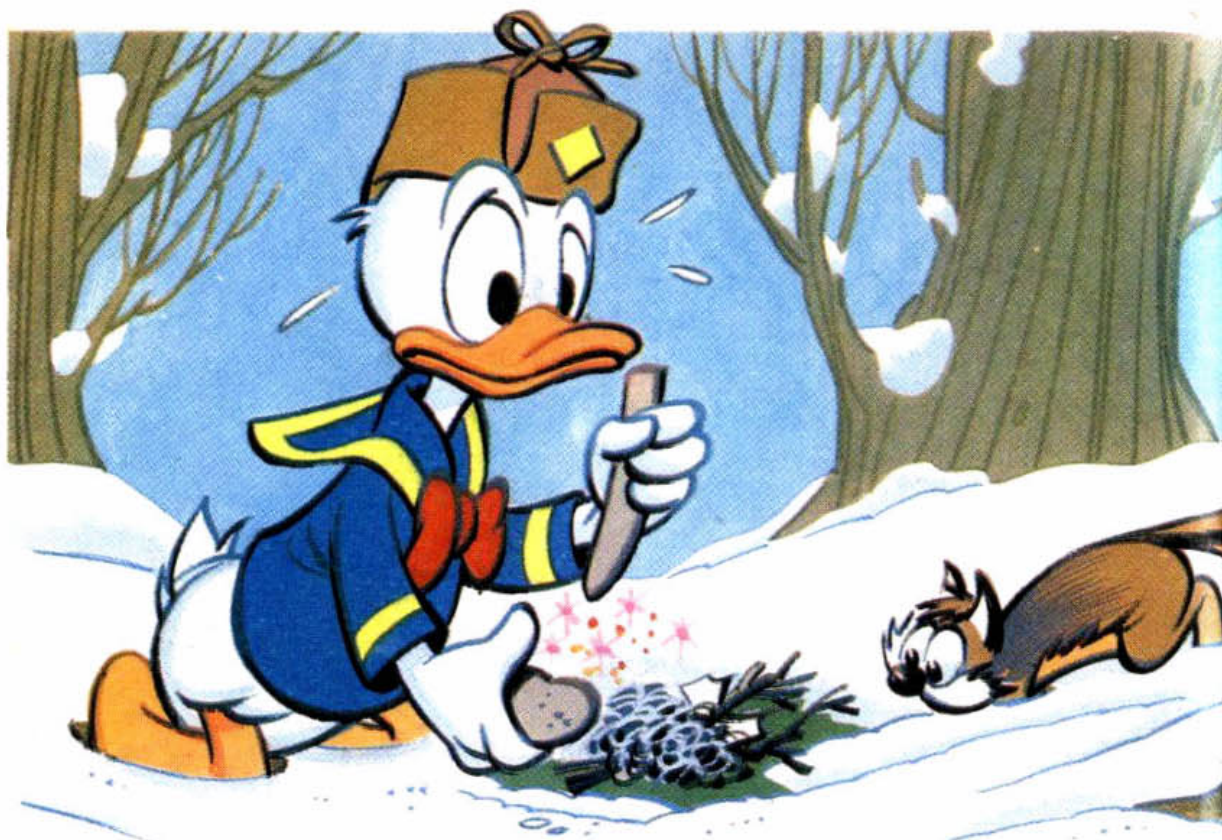
Peixe do rio Amazonas, de boca enorme e que vive bocejando. Atinge 10 cm e come pequenos peixes e insetos. Quando fica parado junto a um galho seco, ninguém diz tratar-se de um peixe. Esta é sua maneira de defender-se dos inimigos.

NEON

Este lindo peixinho, com apenas 2 cm tem este nome por apresentar uma faixa verde-azulada que lhe atravessa o corpo, assemelhando-se a anúncios de gás neon. Gosta de passear entre as folhagens, alimentando-se de organismos pequenininhos.

TORPEDINHO

Este peixe do rio Amazonas, de 4 cm, conserva-se sempre em posição oblíqua. Seu corpo é afilado. Bom saltador, desova em plantas e mesmo nos vidros dos aquários. Pouco exigente quanto à alimentação, come de tudo.

PEIXE-BORBOLETA

De corpo achatado lateralmente, tem o abdômen afiado como uma faca. Com suas grandes nadadeiras viradas para cima, assemelha-se a uma borboleta. Dá grandes saltos, podendo pular para fora do aquário. Vive no raso e alimenta-se de larvas de mosquitos.

COMO FAZER FOGO SEM FÓSFOROS

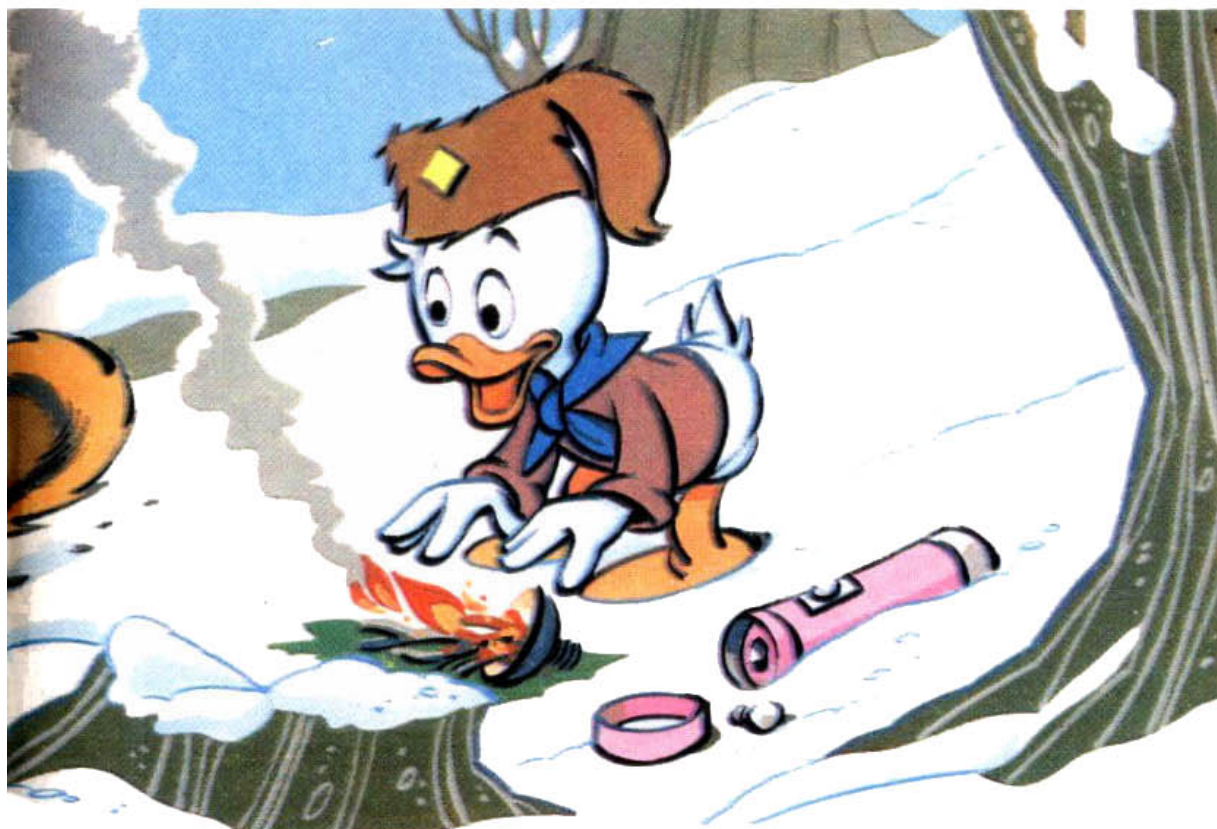
Assim que Huginho, Luisinho e Zezinho entraram para o Escotismo, o Donald logo quis provar que era um bom líder de acampamentos. E levou os meninos para um passeio pelas montanhas. Mas eles acabaram se perdendo!

Você sabe como é o inverno em Patópolis — gelado e com muita neve! Pois bem, sem saber para onde ir e tremendo de frio, o Donald começou a perder a paciência. Aí, os meninos disseram que a melhor solução era fazer uma fogueira, para se esquentar e chamar a atenção de outras pessoas.

O Donald gostou da idéia e prometeu fazer uma fogueira rapidamente. Procurou, procurou uma caixa de fósforos no bolso, mas só encontrou um isqueiro, sem gás. É claro que ele ficou mais irritado ainda e não conseguiu fazer nada.

Os meninos, como bons Escoteiros-Mirins, estavam equipados e logo resolveram o problema. E contam aqui como você pode fazer fogo sem fósforos, num acampamento.

Se o dia estiver ensolarado e você tiver uma lan-

terna na sua mochila, faça o seguinte: desparafuse a parte de cima da lanterna e retire o refletor, isto é, a parte de metal que envolve a lâmpada. Retire a lâmpada e coloque no seu lugar um monte de capim seco.

Em seguida, aponte o refletor para o sol. O calor recebido pelo metal vai esquentar o capim, até que ele comece a queimar. Assopre com cuidado e ponha mais um pouco de capim, para aumentar o fogo. Depois, junte galhos secos e faça o fogo passar para eles. E está pronta a sua fogueira!

Mas, se o dia estiver frio, sem sol, e você não encontrar capim seco pelas redondezas, poderá fazer a sua fogueira usando palha de aço — dessas usadas para lavar panelas. A palha de aço queima facilmente com apenas uma faísca de fogo.

É claro que você terá que fazer faísca. Mas isso é fácil! Esfregue uma pedrinha em outra, ou dois pedaços de metal. Contudo, o melhor produtor de faísca é mesmo um isqueiro sem gás, como o do Pato Donald.

Com muita calma, você acabará pondo fogo na palha de aço e fazendo a sua fogueira. Lembre-se de que o maior problema do Donald foi a sua falta de paciência...

CUIDADO COM O MARTELO!

Um martelo com o cabo meio solto é uma coisa muito perigosa. Isso porque, quando você for bater um prego, o martelo pode se soltar do cabo e voar em cima de alguém, quebrar uma vidraça, ou mesmo, causar outros estragos na sua casa. Muita gente acha que, se um martelo estiver com o cabo meio solto, é só colocá-lo na água, pois a madeira incha e o cabo se prende novamente. Mas isso não é verdade! A madeira, quando seca, encolhe novamente e o problema continua. É muito comum, também, a gente ver martelos com os cabos presos com pregos. É um péssimo costume: as fibras da madeira ficam estragadas por causa dos pregos e a cabeça do martelo pode se soltar a qualquer momento. A única solução correta, para consertar um martelo com o cabo solto, é enfiar um pedacinho de madeira dura na extremidade superior do cabo e enterrá-lo firmemente no martelo. Assim, você não vai correr riscos quando quiser martelar...

BOA PESCA

Muitos fatores naturais influenciam os peixes e a pescaria. Entre os mais conhecidos podemos citar os seguintes:

a época — os peixes das nossas águas não gostam de temperaturas frias. Por isso, a melhor época para a pesca vai mais ou menos de outubro a abril, especialmente nas regiões do Centro e do Sul do país.

a lua — os pescadores falam muito nas fases da lua. E dizem que as melhores fases para pescaria são a de lua cheia e a de quarto minguante. Mas, na pesca marítima, a influência da lua é mais sensível por causa das marés que ela ocasiona. Nas fases de **maré grande,** isto é, durante a lua cheia e a lua nova, quando as águas se movimentam mais, a pesca costeira é mais rendosa.

a água — nos rios, água clara é bom sinal para pescar peixes de escama. Com água turva ou à noite, é mais fácil apanhar peixes de couro.

o tempo — com frio e ventania é mais fácil pegar um resfriado do que um peixe. O ideal é um dia de tempo bom, mas não quente demais, com o ar completamente parado.

Como se pode ver, o peixe é uma criatura muito exigente.

UMA FAZENDA DE BATATAS

Os Escoteiros-Mirins inventaram uma fazenda com animais feitos de batatas. Experimente fazer também. É fácil!

Você vai precisar de:
batatas
fósforos usados
barbante
pedaços de papel
alfinetes

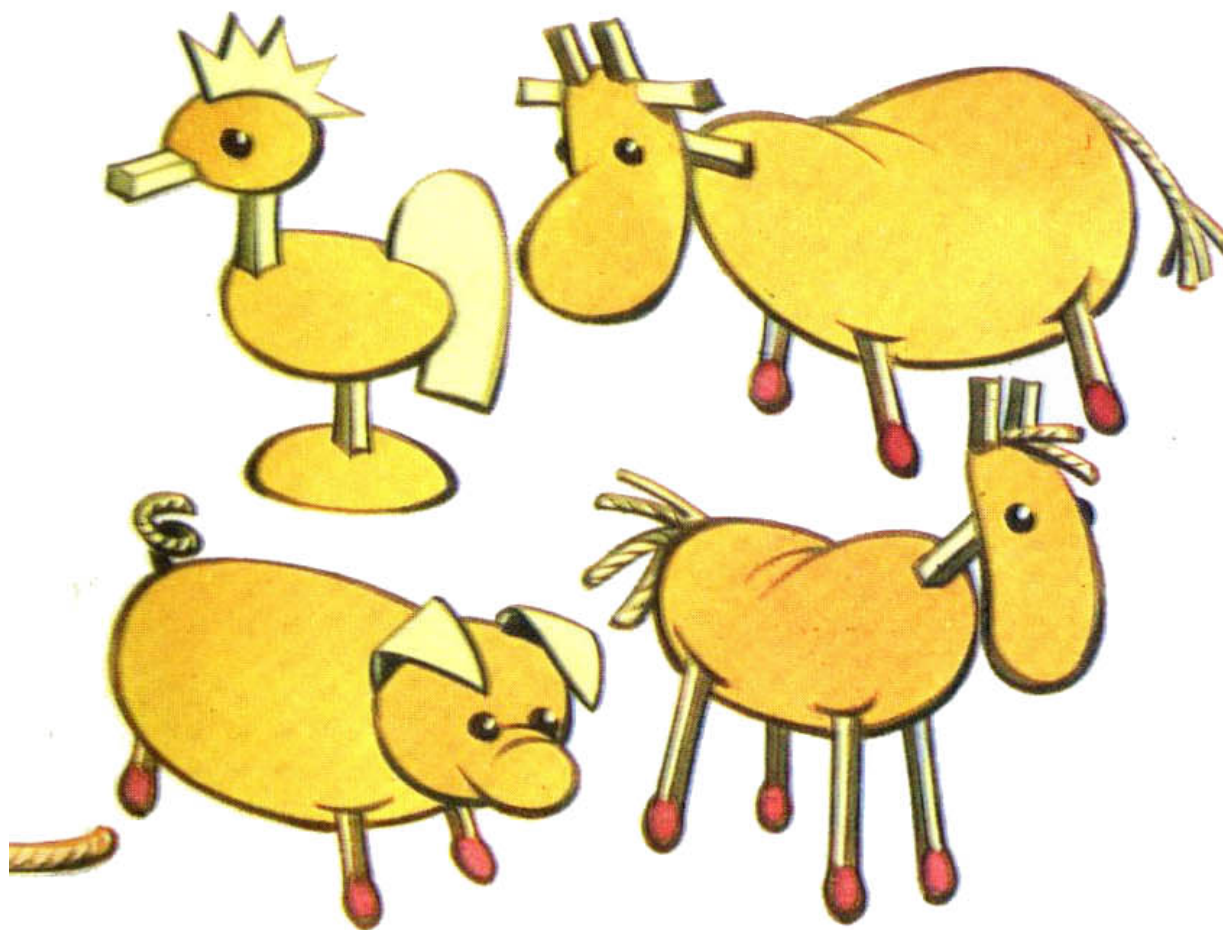
Faça assim:

1 — Pense nos bichos que você quer fazer.

2 — Escolha as batatas de acordo com o formato de cada bicho.

3 — Encaixe uma batata na outra, com pedaços de fósforo, para dar forma a cada bicho.

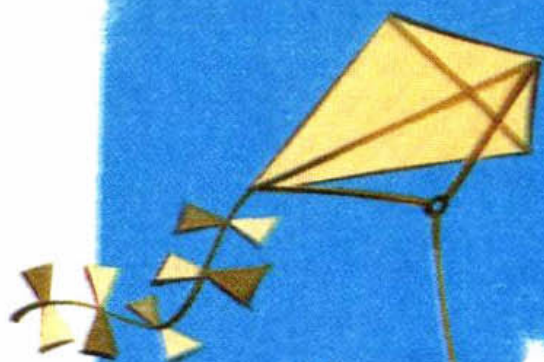
4 — Depois de pronto o corpo do animal, faça os olhos, a boca, o focinho, as orelhas, o rabo e os pés que poderão ser feitos com papel, fósforos e barbante. (Veja a ilustração para entender melhor.)

5 — Depois, faça outros bichos com abobrinha, cenoura, maxixe, chuchu e você terá uma fazenda bem maior, com bichos feitos de legumes.

O DESAPARECIMENTO DA MOEDA NÚMERO 1

Faça a moeda número 1 desaparecer.

1 — Segure o manual, a uns 40 cm de distância, na altura dos olhos.

2 — Feche o olho esquerdo e fixe o outro olho na cruz da bandeira. Depois, vá se aproximando bem devagarzinho.

3 — Você vai ver a moeda desaparecer e o Tio Patinhas se enfurecer.

VAMOS EMPINAR PAPAGAIOS ?

Quando se trata de empinar papagaios, os Escoteiros-Mirins são verdadeiros campeões. E aqui estão alguns conselhos para quem quiser empinar papagaio, pipa ou arraia!

Perigos: antes de mais nada, lembre-se de que é perigoso empiná-los muito perto de campos de aviação. Os papagaios podem atrapalhar as manobras e a visibilidade dos pilotos.

Fios elétricos: quando um papagaio se engancha nos fios, ele pode causar curtos-circuitos, cortes de luz e até mortes.

Se o seu papagaio ficou preso nos fios, **não** tente puxá-lo pela linha nem usar escadas, taquaras ou varetas, pois isso pode piorar a situação. O melhor que você tem a fazer é deixar seu papagaio nos fios. Desse modo, você estará evitando acidentes... e terá o prazer de fazer um papagaio novo!

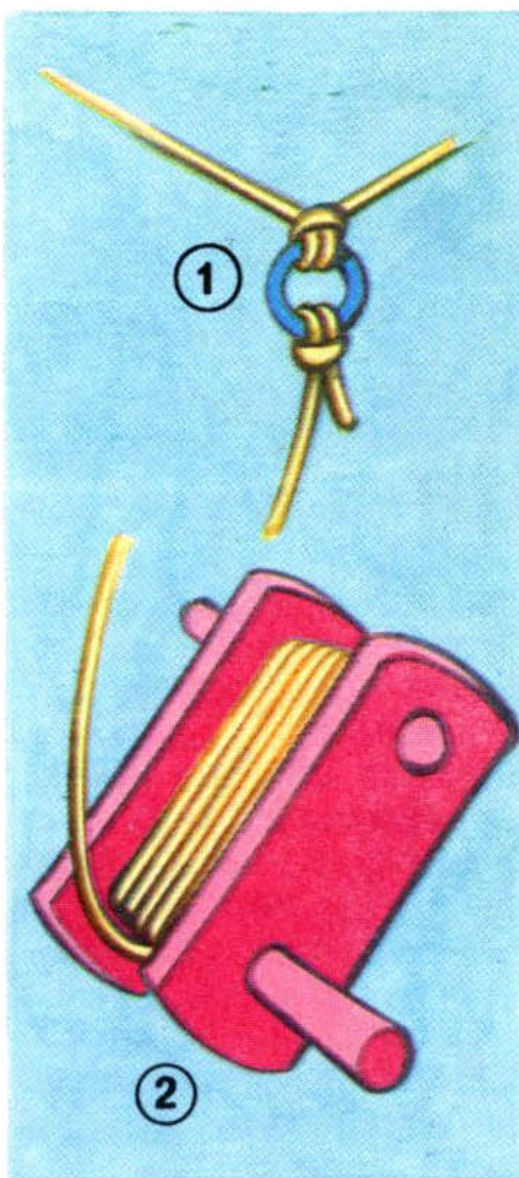
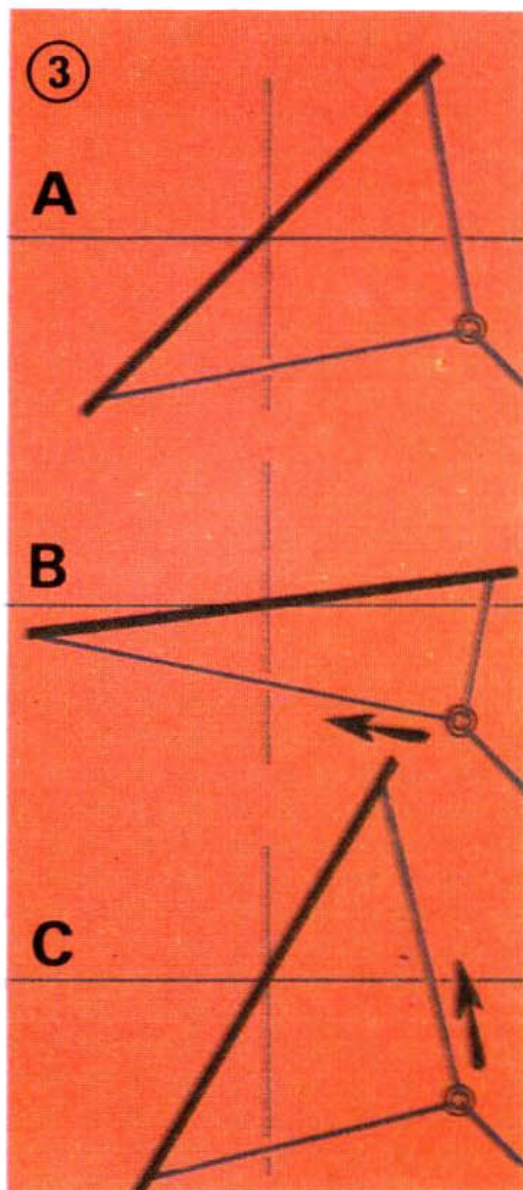
Cacos de vidro: muita gente usa cacos de vidro ou gilete na linha, para cortar as linhas de outros papa-

gaios. Esses métodos são perigosos porque danificam fios elétricos e provocam acidentes sérios.

Local: se você empinar seu papagaio de cima de um morro ou de uma colina, fique uns 20 m abaixo do topo. Nesse lugar, seu papagaio vai receber os melhores ventos.

Carretilha: uma das peças mais importantes do equipamento é a carretilha. A ilustração n.° 2 mostra uma carretilha de madeira com manivela, bem fácil de manejar. Muitas vezes, um papagaio, que parece praticamente perdido, pode ser salvo se você tiver uma carretilha de boa qualidade.

Estirante: a ilustração n.° 1 mostra uma argola para servir de junção entre o estirante e a linha. Essa argola pode ser de plástico ou de algum metal leve, como o alumínio.

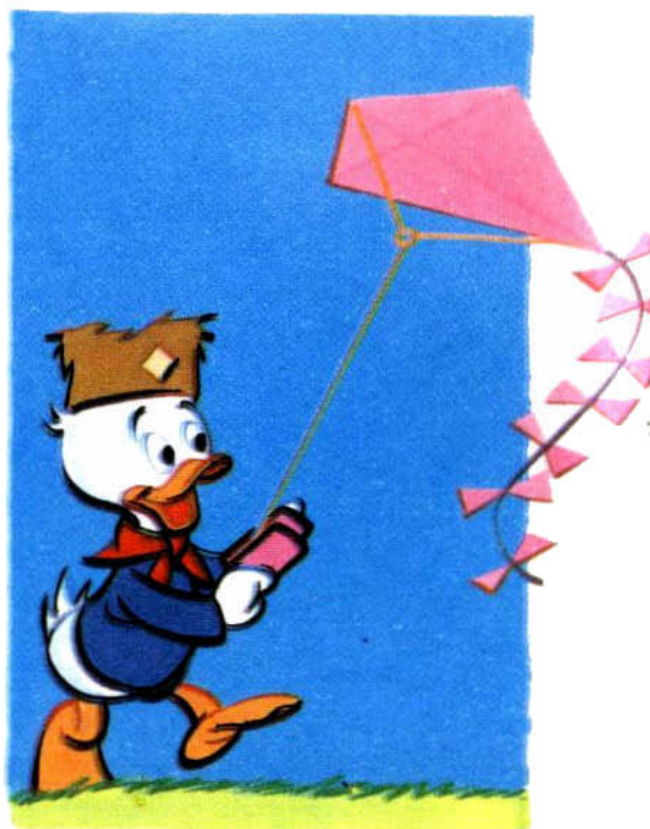
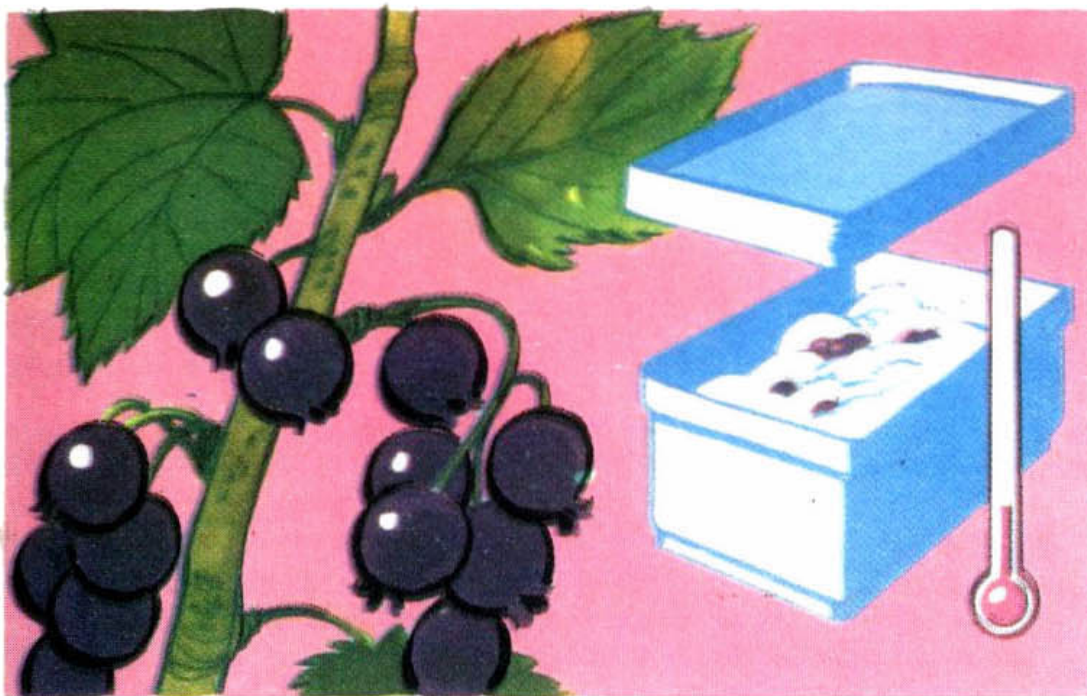
Observe bem o tipo de nó que você deve dar na linha, para prender a argola. Dessa maneira, será

fácil mudar a posição da argola.

Posição do papagaio: agora repare bem na ilustração n.° 3. A letra **A** mostra um papagaio de perfil, num ângulo de 45 graus da linha horizontal. Esta é a melhor posição para fazer seu papagaio voar.

Se ele estiver muito paralelo ao chão, como mostra a letra **B,** o papagaio vai se agitar demais e você vai ter dificuldades em controlá-lo. Para corrigir isso, mude a posição da argola do estirante, até conseguir colocar o papagaio no ângulo correto. (Veja a letra **A**.)

Por outro lado, se ele estiver numa posição vertical como mostra a letra **C,** vai ser difícil fazê-lo subir. Nesse caso, a argola do estirante também deve ser ajustada.

Cauda: faça uma cauda de acordo com o tamanho do seu papagaio. Se ela for muito longa, não vai deixar o papagaio subir. Se for muito curta, vai prejudicar a estabilidade.

E agora divirta-se!

FRUTOS SILVESTRES EM QUALQUER ESTAÇÃO

Framboesas, groselhas, morangos e amoras são alguns frutos silvestres que só podem ser colhidos num curto espaço de tempo e na estação certa.

Mas, se você fizer uma boa colheita, vai poder guardar esses frutos por muito tempo no congelador. E vai ser muito gostoso saborear framboesas, groselhas, morangos e amoras fora da época em que eles normalmente são colhidos.

É claro que guardar simplesmente os frutos não vai adiantar muita coisa. Por isso, veja aqui o que você deve fazer...

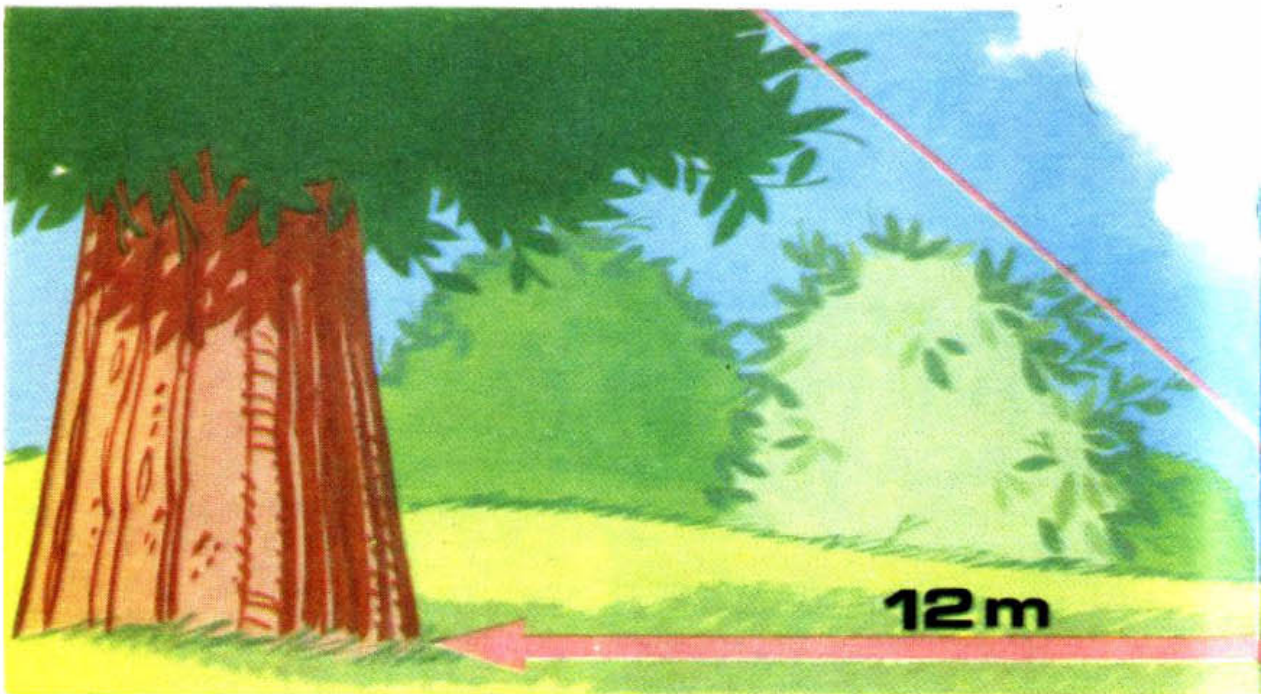
Depois da colheita, separe os frutos bons dos estragados. Lave os frutos com água fria e coloque, com muito cuidado, num tecido felpudo. O tecido vai absorver a água.

Coloque num prato de 3 a 5 xícaras de frutos, já secos. Polvilhe com açúcar, calculando uma xícara para cada 5 frutos. Lembre-se de que todos eles devem ficar bem recobertos de açúcar! Por fim, mexa os frutos levemente com uma pazinha e leve ao congelador, numa lata.

Quando você resolver saborear os seus frutos, retire a lata do congelador 45 minutos antes. Eles estarão fresquinhos, mesmo fora da estação!

O MINI-ARMARINHO

Você vai precisar de:
papel colorido
fita adesiva colorida
6 caixas de fósforos
tesoura

Coloque as caixas umas sobre as outras como mostra a ilustração. Cole papel colorido em volta das caixas, para elas ficarem

MEDINDO COM O SOL

Pode parecer impossível, mas os Escoteiros-Mirins usam a luz do sol para calcular a altura das árvores e das casas.

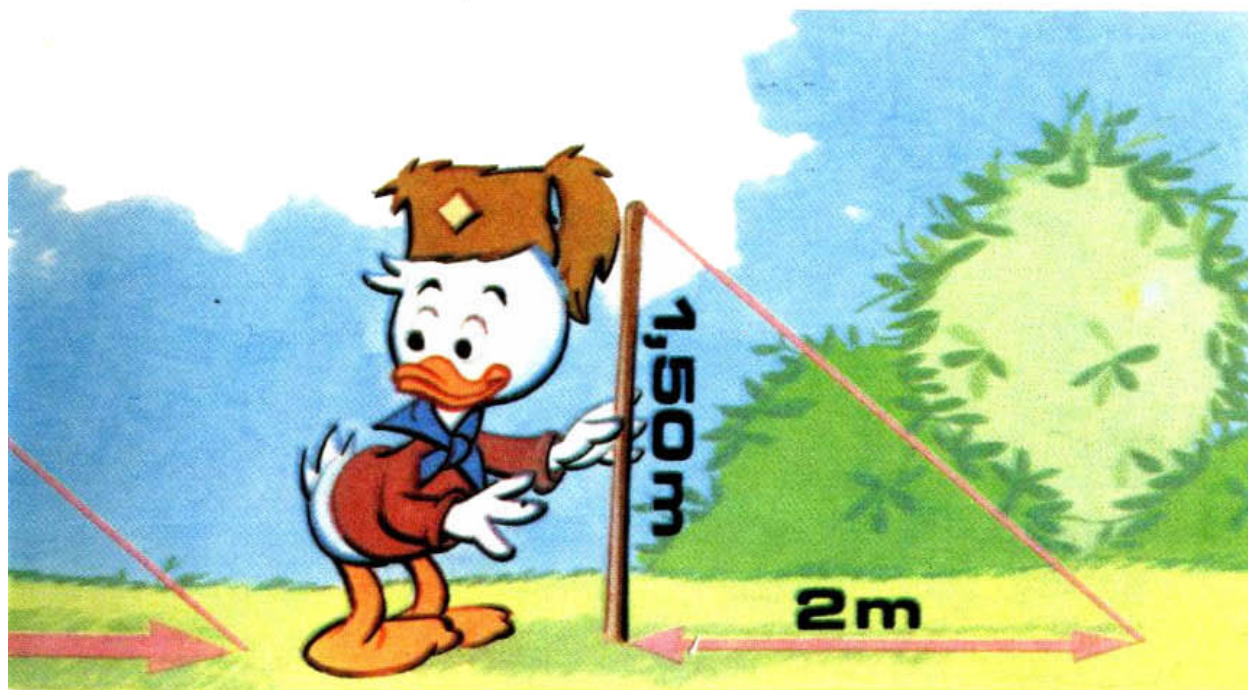
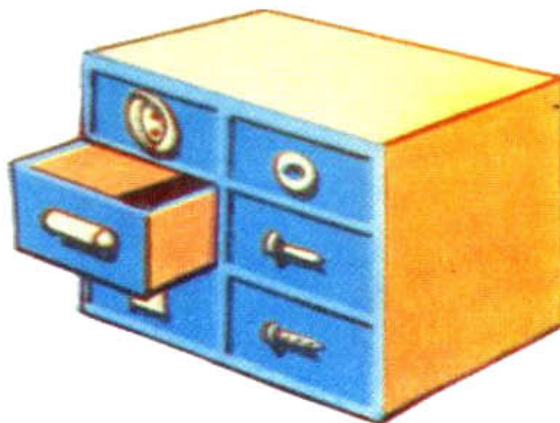
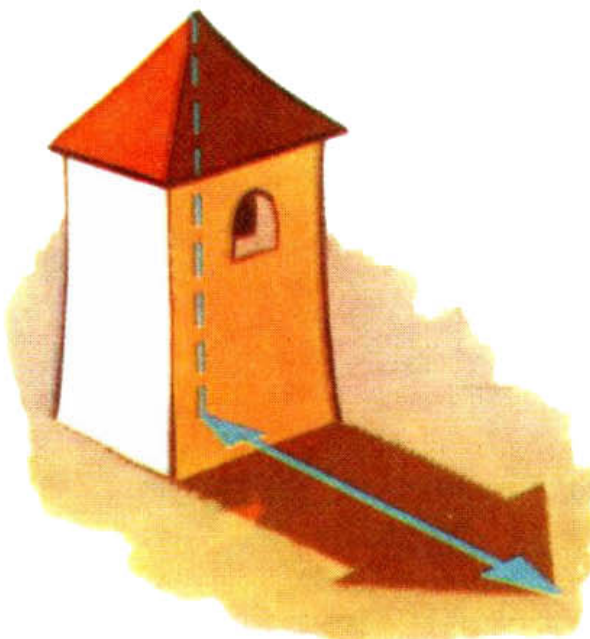
Na verdade, é um método simples e prático.

Você só vai precisar de um bastão (pode ser um cabo de vassoura), uma fita métrica e a luz do sol.

Primeiro, você deve medir o comprimento da sombra de uma árvore que escolher. **Multiplique** esse resultado pela altura de seu bastão.

Agora, **divida** esse produto pelo comprimento da sombra de seu próprio bastão. O resultado final será a altura aproximada da árvore.

bem presas. Depois cole na frente das caixas, que vão servir de gavetas, um papel de outra cor.

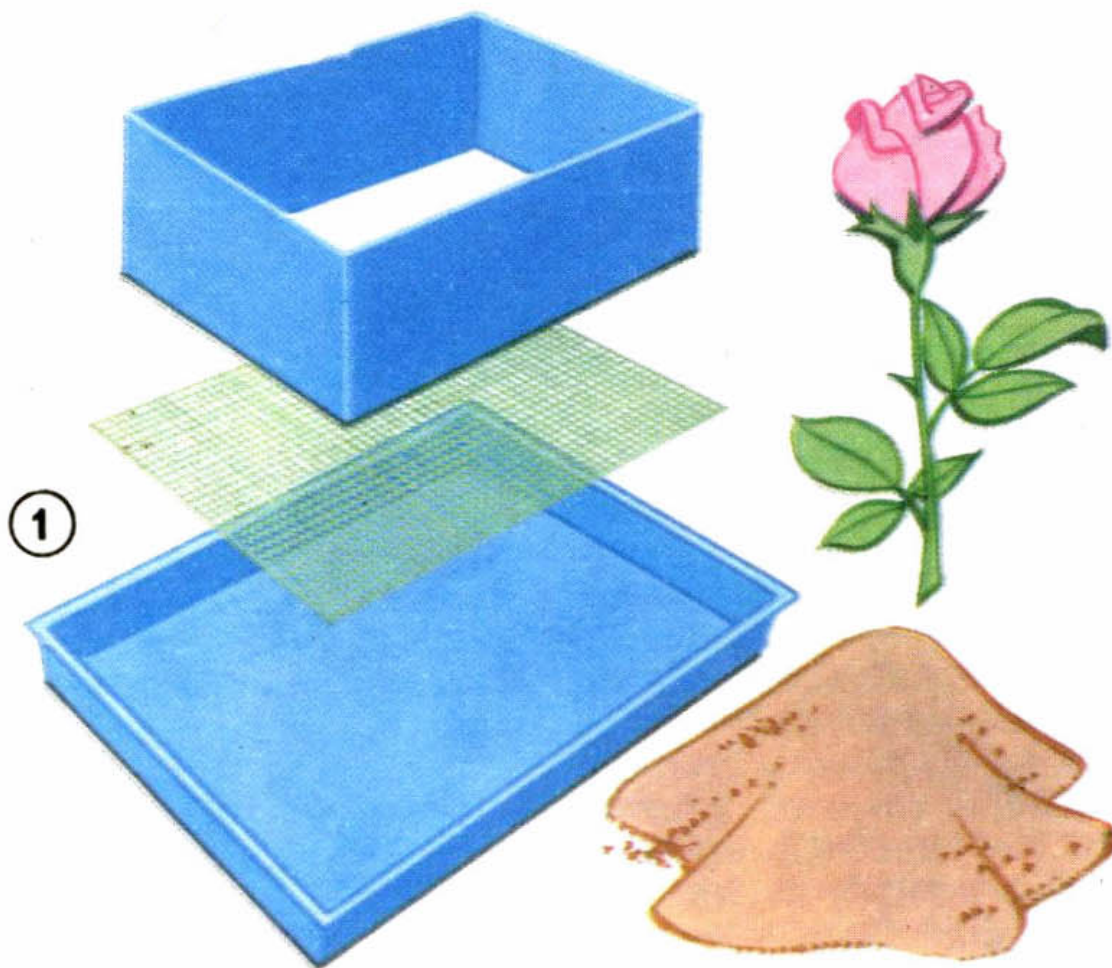
Em cada uma das gavetinhas, cole uma amostra do que você quiser guardar: pregos, alfinetes, botões e outras coisas mais.

Por exemplo: na ilustração acima, vemos o Luisinho querendo saber a altura da árvore à esquerda. A sombra da árvore mede 12 m. O bastão do Luisinho tem 1,50 m de altura. Ele multiplica e o resultado é 18 m (12 × 1,50 = 18). A sombra do bastão é de 2 m. Dividindo (18 ÷ 2 = 9), Luisinho terá a altura da árvore — 9 m.

FLORES QUE DURAM MESES

Pode parecer incrível, mas com este método dos Escoteiros-Mirins você poderá conservar suas flores por muitos meses.

Você vai precisar de:

uma caixa grande, de madeira ou de papelão
uma grade, de arame ou de plástico
uma bandeja grande
areia bem seca e limpa
flores de cores vivas

Instruções:

1 — Tire o fundo da caixa e coloque a grade em seu lugar.
2 — Ponha a caixa com a grade sobre a bandeja. (Veja a figura n.° 1.)
3 — Depois, despeje uma camada de areia de 0,5 cm, dentro da caixa.
4 — Deite as flores na

areia, com muito cuidado. Utilize flores de cores vivas, como as amarelas ou vermelhas, pois as claras acabam desbotando com muita facilidade.

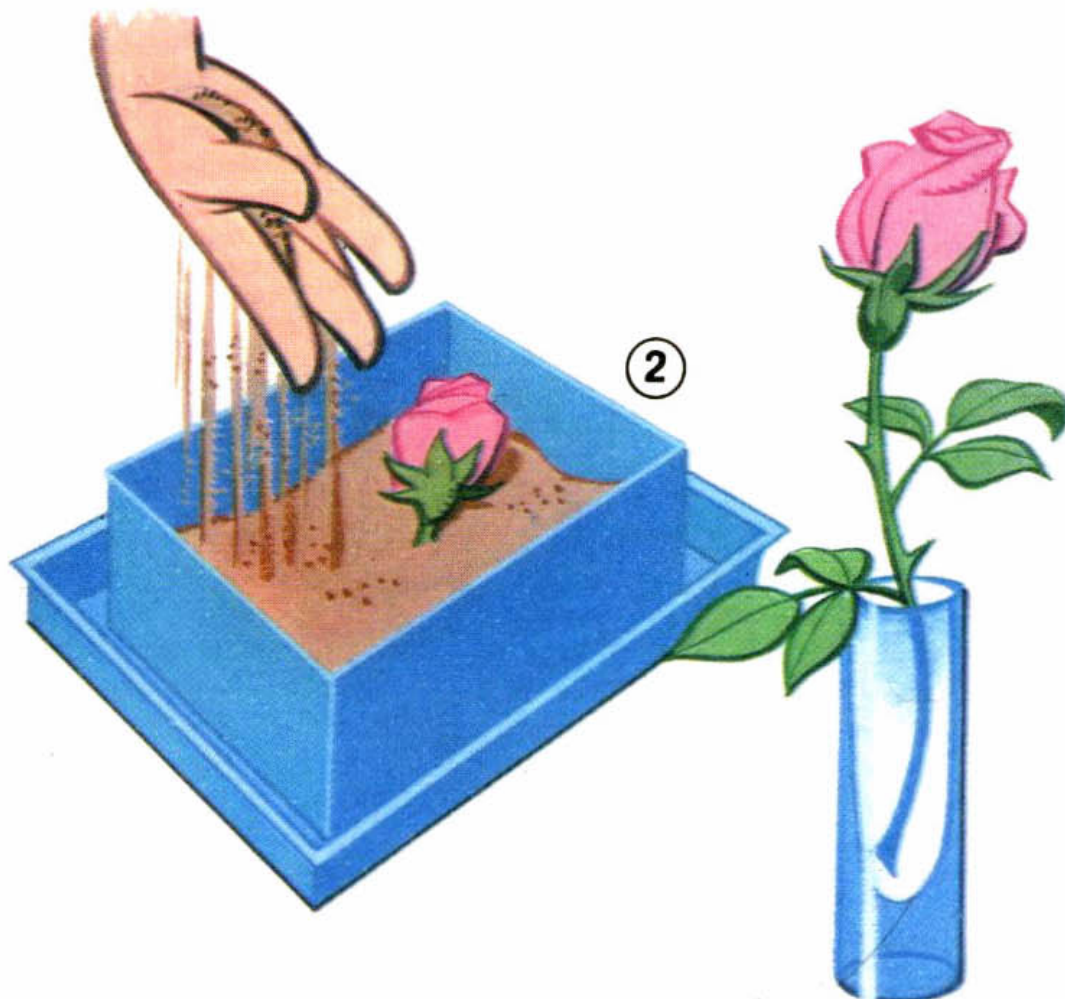
5 — Em seguida, vá cobrindo as flores com o resto da areia, bem devagarzinho, como mostra a figura n.° 2. Deixe que ela cubra tudo, inclusive as partes internas das flores.

6 — Guarde tudo num lugar quente e seco.

7 — Para retirar as flores, espere pelo menos dez dias. Vá tirando a primeira camada de areia em volta das pétalas, com as pontas dos dedos. Se elas já estiverem secas e quebradiças, levante a caixa bem devagar, e deixe que a areia passe pela grade, caindo na bandeja.

Faça tudo isso com muito cuidado, para que elas não se desmanchem.

8 — Coloque as flores em vasos sem água.

E pronto! Você terá qualquer espécie de flor, em qualquer época do ano.

UM JOGO DE LABIRINTOS

Antigamente, o labirinto era construído para prender pessoas ou esconder grandes tesouros.

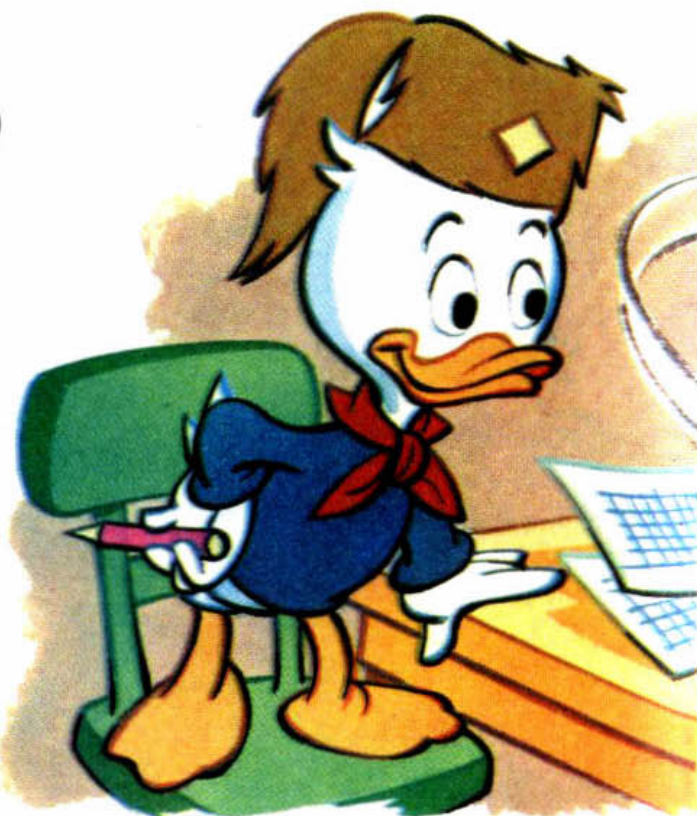
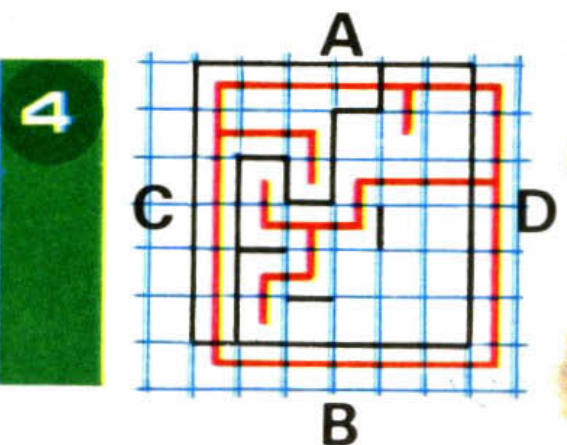
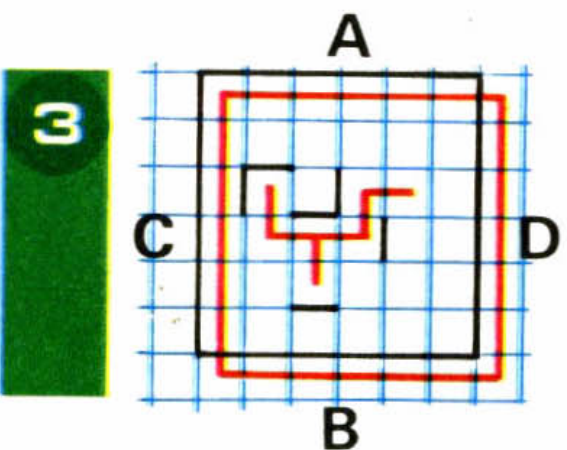
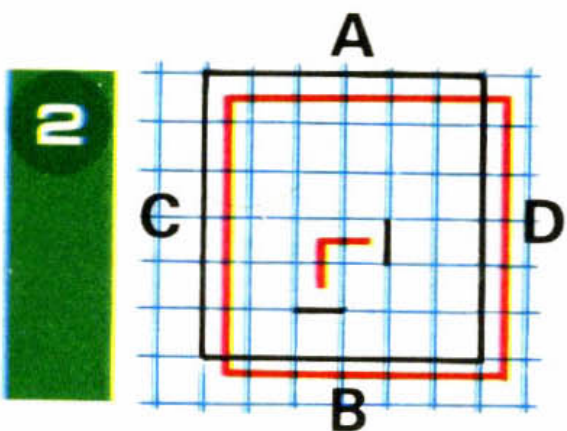
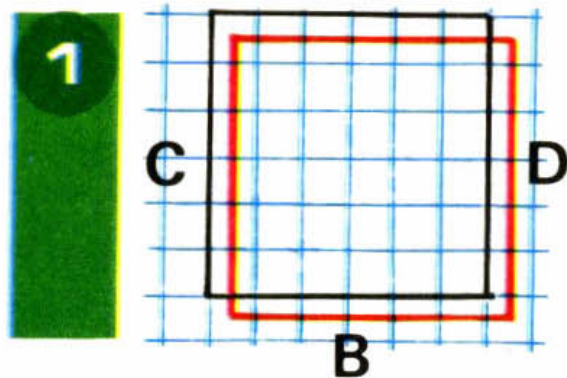
Era um caminho bem complicado. E conta a lenda que aquele que lá entrava jamais encontrava uma saída.

Baseados nas histórias dos labirintos de antigamente, inventamos um jogo para você brincar com seu amigo, numa divertida corrida para ver quem chega primeiro.

1

A
C
D
B

2

A
C
D
B

Para fazer este jogo você vai precisar de:

Papel quadriculado
2 canetas diferentes: uma preta e outra vermelha

Instruções:

1 — Chame um amigo para jogar com você.

2 — Faça no papel quadriculado dois quadrados, um preto e outro vermelho. O quadrado preto deverá seguir as linhas da folha e o quadrado vermelho deverá passar pelo meio das linhas. (Veja o desenho n.° 1.)

3 — Os quadrados poderão ser de qualquer tamanho.

4 — Um dos jogadores fica com a caneta preta e o parceiro fica com a caneta vermelha.

5 — Quem ficar com a caneta preta fará traços sobre as linhas da folha. Aquele que ficar com a caneta vermelha fará traços no meio das linhas. (Veja o desenho n.° 2.)

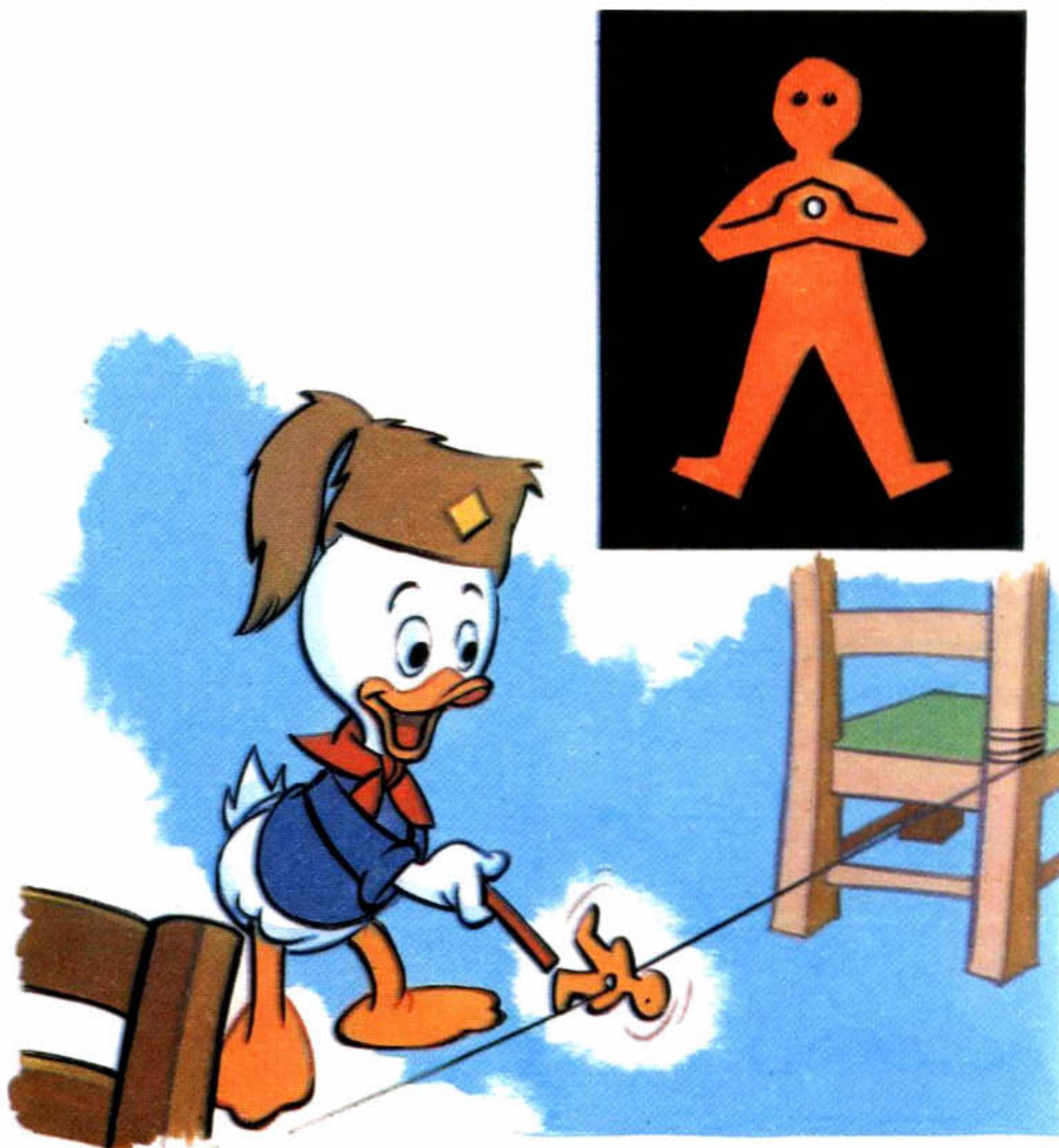
6 — Um dos jogadores deverá unir o lado **A** com o lado **B.** O outro deverá unir o lado **C** com o lado **D.** (Veja o desenho n.° 3.)

7 — O objetivo do jogo é ver quem consegue completar primeiro o caminho de um lado ao outro do quadrado. (Veja o desenho n.° 4.)

8 — Agora o jogo já pode começar.

9 — Cada um deverá, na sua vez, fazer só um tracinho com a sua caneta, em qualquer lugar dentro do quadrado desenhado.

10 — Vale fazer tracinhos para atrapalhar o parceiro. Mas não vale fazer traços diagonais, cortar os traços do adversário nem traçar linhas sobre as paredes marcadas.

11 — Ganha quem chegar primeiro ao outro lado.

O ACROBATA MAGNÉTICO

Primeiro, pegue uma folha de papel de seda e recorte a silhueta que está na ilustração acima. Faça um furo bem no lugar onde as mãos do acrobata se unem. Passe um pedaço de linha pelo furo e amarre as pontas em duas cadeiras. Depois, friccione com força uma caneta de plástico contra seu cabelo ou um retalho de lã.

Aproxime a caneta do acrobata e observe com atenção: ele vai se mexer. Então, chame seus amigos e veja quem consegue fazer o acrobata dar uma volta completa ao redor da linha, sem encostar a caneta no papel. Pode parecer mágica, mas é só um fenômeno de eletricidade estática!

NÃO PEGUE UM COELHO PELA ORELHA

Existem muitas pessoas que têm o péssimo hábito de segurar os coelhos pela barriga, que é muito delicada e, assim, machucam os pobres bichinhos. Já outras pessoas costumam carregá-los pelas orelhas, o que também não é aconselhável. Isso porque o coelho pode dar golpes com as patas traseiras e, se ele já for bem grande e pesado, os seus músculos da base da orelha podem se rasgar.

Entretanto, todas as pessoas que possuem criação de coelhos sabem que a única maneira correta de carregá-los é a mesma que quase todos os mamíferos usam para carregar os seus filhotes.

Eles seguram pela pele das costas e, assim, não machucam os bichinhos, nem um pouquinho...

COMO OBSERVAR OS ANIMAIS NA FLORESTA

Se você quiser fazer uma excursão ao campo ou à floresta para observar alguns animais, deve tomar algumas precauções. Os Escoteiros-Mirins conhecem alguns truques que vão ajudar você a observar os animais, sem assustá-los. Olhe só!

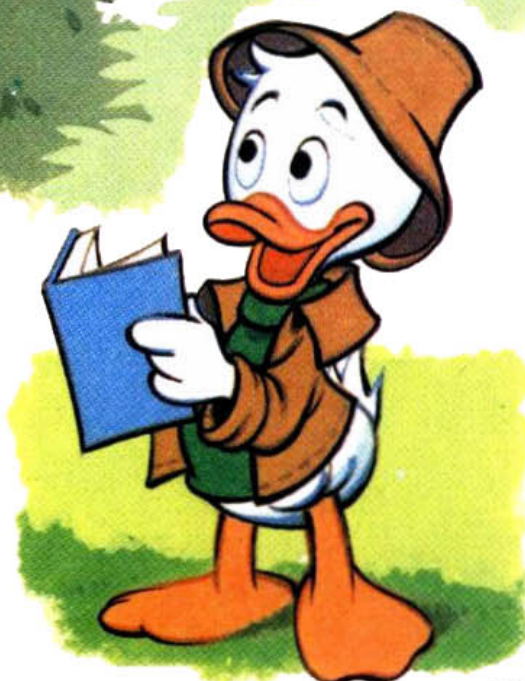
Como caminhar: é claro que, se você caminhar fazendo barulho, quebrando galhos, amassando folhas secas, vai fazer com que todos os animais fujam em disparada. Por isso, você deve caminhar sobre a relva, com passos leves. E você não deve esquecer, também, que os animais estão sempre atentos. Eles podem perceber que você está por perto.

Onde ficar: o melhor lugar para ficar é na frente de uma árvore, encostado nela. Você deve ficar abaixado e, de preferência, sem se mexer. Assim, mesmo que você esteja visível, o fato de você estar imóvel vai tranqüilizar os animais.

Como se vestir: é inútil se fantasiar com folhas, pensando que assim você não vai espantar os animais. Pelo contrário, você vai fazer um barulhão enquanto caminhar. O ideal é usar roupas de cores discretas, botas de couro com solas de borracha e, principalmente, não levar com você nenhum objeto metálico que possa refletir o sol!

Como se disfarçar: se você for bem branquinho, como Huguinho, Zezinho e Luisinho, seu rosto e suas mãos serão visíveis no bosque. Por isso, queime uma rolha na chama de um fósforo, espere esfriar, e passe a parte queimada no pescoço, no rosto e nas mãos. Mas, se você for moreninho, não é preciso tomar esse cuidado.

Como observar: ficar completamente imóvel é a melhor maneira de não assustar os animais. Por isso, escolha uma posição bem confortável, para ter certeza de que não vai ficar cansado. Se você tiver um binóculo, trate de ajustá-lo da melhor maneira e fazer poucos movimentos, quando quiser usá-lo. E fique atento, esperando os animais chegarem perto.

Como identificar o que se está observando: antes de partir para a floresta, pegue um bom livro e procure se informar sobre os animais que existem na região, que você pretende percorrer.

DESENHANDO COM O SOL

Certas frutas, como a maçã, escurecem enquanto vão amadurecendo.

Você pode fazer um belo trabalho de impressão nessas frutas, usando apenas fitas adesivas e a luz do sol.

Primeiro, recorte algumas tiras de fitas de cores escuras. No meio das tiras, recorte suas iniciais, caretas, emblemas, ou outros

desenhos.

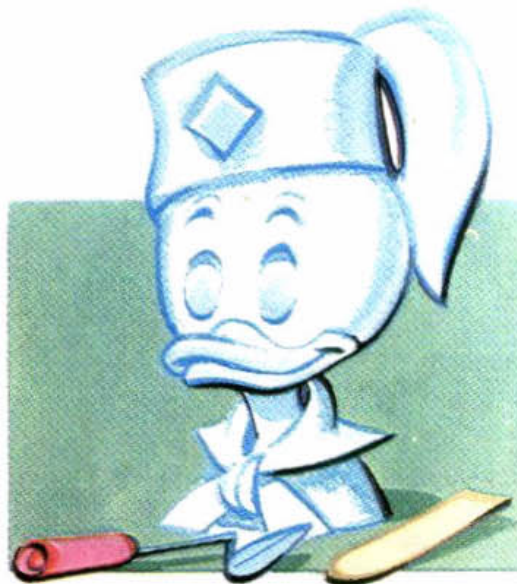
Depois, suba numa macieira, por exemplo, e cole as fitas recortadas em volta das maçãs.

Não se esqueça de que as frutas têm que estar no ponto certo: bem crescidas, mas ainda verdes.

Cole as fitas com a parte recortada do lado em que as frutas recebem mais sol.

Quando as maçãs estiverem maduras, retire as fitas. Você vai ver que os desenhos ficaram impressos nas cascas!

FAÇA VOCÊ MESMO A SUA MASSA DE MODELAR

Se você estiver com vontade de fazer trabalhos com massa de modelar, use esta receita que é muito econômica e fácil de fazer. Pegue uma xícara de sal, outra de farinha de trigo e coloque tudo numa vasilha. Em seguida, vá despejando água bem devagar e mexendo sem parar, até que a massa fique consistente e não grude na sua mão. Depois que você

acabar de fazer sua escultura, não se esqueça de que ela deve ficar secando ao vento. Mas, se você estiver com muita pressa, pode secá-la também no forno, com fogo brando. E, finalmente, guarde num saco de plástico e coloque na geladeira a massa que sobrar. Assim, você vai poder usá-la outras vezes.

VOCÊ CONHECE ESTAS AVES ?

Para sobreviver e progredir, o homem precisa dos animais, das plantas e dos minerais. Mas, hoje em dia, muitos animais e plantas estão desaparecendo. E o responsável por isso é o próprio homem, que nem sempre respeita a natureza.

Quando uma árvore é cortada ou um animal é caçado, muitos outros animais e plantas sofrem com isso. Por exemplo: um pássaro, enquanto se alimenta, pode levar pólen de uma flor a outra, ajudando assim na fecundação das plantas. Essas plantas, quando fecundadas, dão frutos que vão alimentar os pássaros. Depois de comerem os frutos, os pássaros deixam as sementes caírem no chão. Elas germinam e assim formam novas plantas.

Por isso, quando se trata de proteger a natureza, devemos sempre nos lembrar de que cada animal ou planta, por menor que seja, tem sua importância.

Nas páginas seguintes, você encontrará informações sobre 24 aves que vivem no Brasil. Algumas delas correm o perigo de extinção completa.

Essas informações serão muito úteis para quem quiser identificar e observar essas aves em seu habitat, isto é, em seu meio ambiente natural, onde elas vivem em liberdade. Não se esqueça de que um pássaro preso numa gaiola não se desenvolve nem se comporta como um pássaro que está livre. Além disso, são poucas as espécies de aves que sobrevivem no cativeiro.

Se você descobrir um ninho, não se aproxime dele até ter certeza de que está abandonado. Alguns pássaros fogem quando pressentem a aproximação de seres humanos. E já aconteceram casos de pássaros que abandonaram os filhotes, depois que seu ninho foi tocado pela mão humana.

TUIM

Os tuins pertencem à família dos papagaios, araras e periquitos.

São pássaros pequenos, quase totalmente verdes, com exceção de algumas penas azuis nos machos.

Os tuins, também chamados de quilins em Sergipe, vivem em bandos pelas matas de quase todo o Brasil. Quando pousam, os casais se juntam dois a dois.

Os tuins não aprendem a falar como os papagaios, nem têm a plumagem deslumbrante das araras. Mesmo assim, são muito apreciados no cativeiro, pois se acostumam com o dono, ficando mansos e dóceis.

Os casais são em geral carinhosos e dedicados. Eles vivem quase sempre bem juntinhos, coçando as penas com os bicos, ou cantando ao mesmo tempo, como se conversassem.

TICO-TICO

De longe é muito fácil confundir o tico-tico com o pardal. Entretanto são bem diferentes, tanto na aparência quanto nos hábitos.

O tico-tico possui uma pequena crista de penas na cabeça, o que torna fácil distingui-lo do pardal à primeira vista.

Alimenta-se principalmente de insetos. Por isso ele é considerado um animal muito útil.

Segundo a imaginação popular, quando o tico-tico canta, parece dizer com melancolia: "minha vida é assim, assim. . ."

Esse passarinho, nativo do nosso país, pode ser visto em quase toda a América do Sul, chegando até o México.

TUCANO

Sem dúvida, o tucano é uma das aves mais representativas de nossa fauna. Habita principalmente a Amazônia, mas é comum também em outras regiões do Brasil.

Alimenta-se quase que exclusivamente de frutas do mato.

Para comer, estica o pescoço, apanha uma fruta e fica com ela na ponta do bico. Para engolir, vira o bico para cima até que a comida escorregue pela garganta.

Vive nas matas, saltando de galho em galho.

O tucano mais pula do que voa e sua maior dificuldade é conseguir equilibrar-se devido ao tamanho de seu bico, maior do que sua cabeça.

Raramente ele vai ao chão, pois não possui muita agilidade para andar.

Entre os inimigos que perseguem o tucano está a irara, um animal agressivo e muito temido pelas aves.

SABIÁ-LARANJEIRA

O sabiá talvez seja o pássaro mais famoso do Brasil. Seu canto é muito apreciado, sendo comparado ao do rouxinol.

Por isso, existem muitas canções e poesias falando sobre ele.

Na Amazônia, os sabiás são chamados de caraxués. E as pessoas do campo não dizem "o sabiá", e sim "a sabiá".

Há 14 espécies brasileiras desse pássaro. A mais conhecida é a do sabiá-laranjeira. Ele pode ser encontrado em qualquer lugar arborizado.

Todos reconhecem que ele é um dos melhores cantores entre as espécies de pássaros do Brasil.

Os sabiás, que vivem nas regiões mais frias, fazem pequenas migrações no inverno, procurando um clima mais ameno.

SANHAÇO

O sanhaço — ou sanhaçu — é muito conhecido em todo o país, pois se adapta facilmente a qualquer região.

Na Amazônia é chamado de **saí-açu,** e de **assanhaço** em Sergipe.

Como se alimenta de frutas, costuma dar grandes prejuízos em pomares e hortas.

Para assustá-lo, só um espantalho não é o suficiente. É preciso proteger as frutas, envolvendo-as em sacos de papel, principalmente se a árvore for uma figueira, pereira ou mamoeiro. O sanhaço também gosta muito de comer insetos tais como os içás e os bitus. Vive bem em cativeiro e o seu canto lembra o som de uma flauta.

TIZIU

O tiziu é um dos passarinhos mais populares do nosso país. É muito conhecido, também, pelo nome de serra-serra, alfaiate ou pinéu.

Tem o curioso hábito de fazer pequenos vôos verticais, emitindo um som estridente: "tiziu!"

Esse jeito de voar verticalmente, de um galho para outro, lembra o movimento de uma serra mecânica. Daí um outro apelido do tiziu: serrador.

Encontramos o tiziu por todo o território brasileiro, no Paraguai e na Argentina.

Ele pertence à família dos pintassilgos e se alimenta, principalmente, de sementes de capim.

ALMA-DE-GATO

A alma-de-gato vive nas matas e capoeiras, alimentando-se de insetos.

Dizem que a chamam por esse nome por causa de seu pio, parecido com o miado de um gato. Mas também é chamada de alma-de-caboclo, rabo-de-escrivão ou rabilongo.

Chega a medir 50 cm de comprimento e quase metade dessa medida equivale à sua cauda.

É uma ave muito útil, pois elimina carrapatos e gafanhotos.

A alma-de-gato não possui muita habilidade para voar. Seu bico é forte, com a ponta virada para baixo. Seus pés são como os dos papagaios, tucanos e pica-paus: dois dedos virados para trás e dois dedos, para a frente.

Alguns sertanejos não simpatizam com essa ave, pois consideram seu canto agourento e portador de maus presságios.

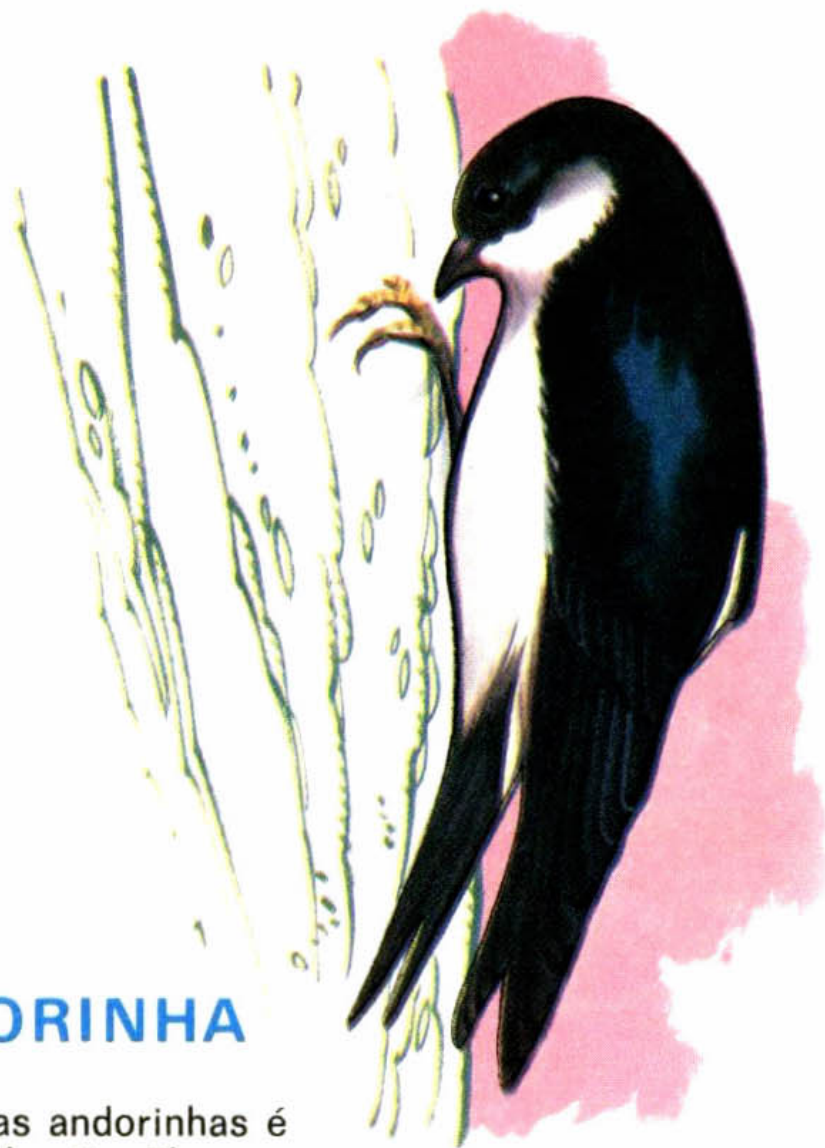
FOGO-APAGOU

O fogo-apagou recebeu esse nome do próprio povo, pois o seu canto parece dizer: "fogo-apagou" ou "fogo-pagou".

É também muito conhecido como rolinha-cascavel ou rolinha-carijó.

Pertence à mesma família das pombas e mede pouco mais de 20 cm.

Geralmente vive em bandos e só procura locais isolados para fazer os seus ninhos, com ramos miúdos, raízes e forrados de penas.

O fogo-apagou pode ser encontrado desde o Nordeste do Brasil até o Paraguai, porém, em maior quantidade, nos Estados de São Paulo, Goiás e Minas Gerais.

ANDORINHA

O vôo das andorinhas é muito bonito. Elas sobem, mergulham e planam no ar com movimentos rápidos e elegantes.

O formato das asas e da cauda das andorinhas facilita esse vôo, permitindo que elas desenvolvam uma velocidade de até 200 km por hora.

Uma vez por ano, a maior parte das andorinhas realiza grandes viagens. Quando chega o inverno, elas partem do hemisfério norte, em bandos, e vão para as regiões quentes do hemisfério sul, à procura de calor e alimento.

Quando acaba o verão no sul, elas retornam ao norte, para construir ninhos e procriar.

As andorinhas são aves entomófagas, isto é, que se alimentam unicamente de insetos. Por essa razão, são muito úteis ao homem nas lavouras.

Elas apanham insetos em pleno vôo, o que garante a sua alimentação durante as longas viagens.

CORUJA

Durante a noite a coruja sai voando silenciosamente, à procura de roedores e outros animais para se alimentar. Por causa desses vôos noturnos e também por seu piado triste, muita gente chega a acreditar que ela traz azar. Na verdade, a coruja é muito útil, pois persegue ratos e outros animais nocivos ao homem.

Essa ave possui ótima visão, principalmente à noite. Seus olhos estão situados na frente da cabeça e não nos lados, como na maioria das aves.

Para fechar os olhos, a coruja levanta a pálpebra inferior, ao invés de baixar a superior, como fazem as demais aves.

Nas suas caçadas, ela utiliza, além dos olhos, também os ouvidos, que são muito aguçados.

A coruja constrói ninhos em tocos de árvores, tetos de habitações altas ou fendas de rochas.

Existem corujas em quase todo o mundo. Algumas espécies habitam florestas tropicais, outras vivem em desertos, campos ou mesmo na tundra ártica.

No Brasil, elas geralmente têm penas escuras, manchadas, que se confundem muito facilmente com os troncos e as folhas das árvores.

GALO-DE-CAMPINA

O galo-de-campina, conhecido na Amazônia por tangará, pertence à família do cardeal.

Suas penas são escuras, mas a cabeça e o pescoço são vermelhos.

Alimenta-se de sementes, frutinhas e insetos.

Vive em bandos nas caatingas do Nordeste e no Brasil Central, do mesmo jeito que outro pássaro, o corrupião. Os dois são considerados as mais belas aves da região.

O galo-de-campina não canta, quando está engaiolado. Só canta em liberdade, numa certa época do ano, e de manhã bem cedinho.

Em Alagoas, onde ele tem fama de cantor, é treinado e vendido a preços muito elevados.

ANDORINHÃO

O andorinhão pertence à família das andorinhas, porém, não sabe se empoleirar em galhos ou fios, preferindo pousar agarrado ao tronco das árvores, como o pica-pau.

Vive em toda a América do Sul e, no interior do Brasil, é conhecido como **taperá.**

O andorinhão voa mais alto que a maioria dos outros pássaros e nessa arte ele é perito.

Essa ave escolhe fendas nas rochas ou troncos de árvores para construir seu ninho. As paredes são feitas com paina e outras fibras vegetais.

Dentro do ninho, o andorinhão constrói uma prateleira em forma de tigela, onde deposita e choca seus ovos.

Um fato curioso é que eles usam sua saliva viscosa para endurecer as paredes. O ninho pode chegar a 1 m de comprimento, e a entrada fica na parte de baixo.

CORRUPIÃO

Também chamado de sofrê ou concriz, o corrupião é um pássaro muito apreciado no Brasil, tanto por sua beleza como por seu canto.

Dizem que ele consegue imitar o canto de outras aves com facilidade e aprender, também, a pronunciar algumas palavras. Mas é preciso que alguém fique repetindo essas palavras todos os dias, para que ele chegue a imitar.

O corrupião vive bem no cativeiro e pode andar solto dentro da casa de seu dono e até no quintal.

Ele costuma alimentar-se de insetos e principalmente de aranhas. Mede aproximadamente 20 cm.

O corrupião é encontrado no Maranhão, Piauí, Ceará, Pernambuco, Bahia, Minas Gerais e outros Estados.

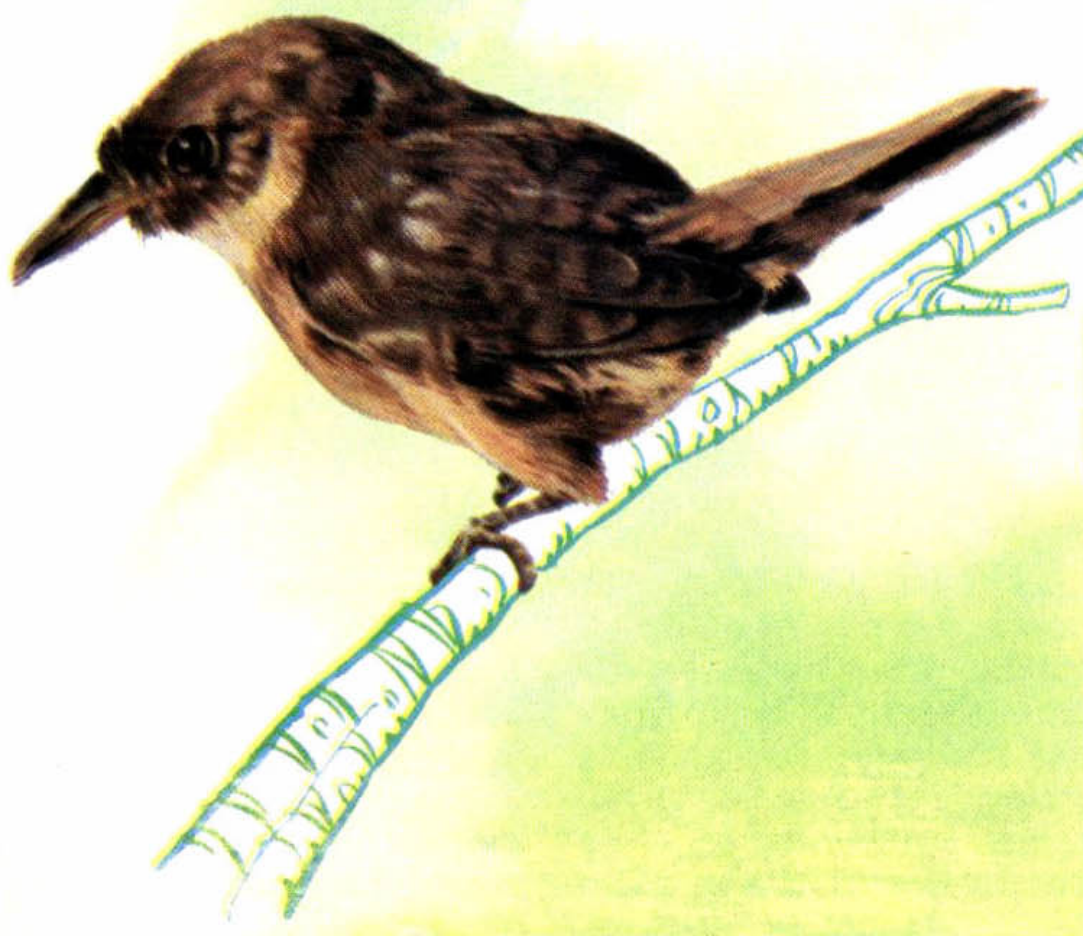
CORRUÍRA

Podemos encontrar a corruíra em qualquer parte de nosso país, tanto nos campos quanto nas cidades.

Ave muito irrequieta, vive a saltitar pelos telhados, muros e árvores. Seu canto é muito alegre e engraçado mas, de vez em quando, é interrompido por sons guturais.

O ninho da corruíra, na maioria das vezes, fica escondido entre as telhas ou em qualquer outro abrigo seguro.

Por isso, se houver corruíras na região onde você mora, experimente colocar uma caixinha, com apenas um buraco, num lugar protegido. Em pouco tempo, você vai ver uma dessas aves se apossando da nova moradia.

Uma vez instalada, ela se considera hóspede e você terá a oportunidade de acompanhar o crescimento da família da corruíra.

TESOURA

Este passarinho é chamado de tesoura porque tem um movimento de cauda semelhante ao de uma tesoura. Vive em grandes bandos por toda a América Latina. Mas, durante o inverno, foge do sul do Brasil, que é muito frio, estendendo sua migração para o norte, chegando até o México.

A tesoura é uma grande comedora de insetos. Como o bem-te-vi e o anu, persegue os içás quando eles voam para se acasalar. Seu ninho é constantemente invadido pelo chupim, um pássaro que ali deposita seus ovos, para se livrar da tarefa de criar todos os seus filhotes.

UIRAPURU

O uirapuru, à primeira vista, não é um dos pássaros mais atraentes da selva amazônica.

Seu canto, porém, é inconfundível e de grande beleza. Mas só pode ser ouvido 15 dias por ano, na época em que constrói seu ninho. E, mesmo assim, só por 5 ou 10 minutos, ao amanhecer. Dizem que, nessa hora, todos os outros pássaros se calam para ouvi-lo.

A fêmea também canta, mas o macho é bem mais melodioso. Conta-se até que o uirapuru não repete frases musicais e é por isso considerado "professor de canto" das outras aves.

Há uma crença indígena que atribui poderes mágicos ao uirapuru, que traria felicidade para quem ouvisse o seu cantar.

Houve um tempo em que os supersticiosos pagavam altos preços pelo uirapuru, nos mercados do Norte e do Nordeste do nosso país.

Esses pássaros, ou mesmo suas penas, eram vendidos como talismãs.

PINTASSILGO

O pintassilgo é uma ave muito apreciada pois possui um canto harmonioso, freqüentemente comparado ao canto do canário europeu.

É nativo do Brasil e pode ser encontrado em grande quantidade, desde a Bahia até o Sul.

Atinge cerca de 13 cm de comprimento e suas cores variam do macho para a fêmea. No macho predominam o verde-oliva, o preto e o dourado. Já a fêmea é amarelo-esverdeada.

O pintassilgo costuma fazer pequenas migrações todos os anos. Tem o hábito de construir ninhos em araucárias e outros tipos de pinheiros.

BEM-TE-VI

O bem-te-vi é uma ave muito conhecida, pois vive em todo o país. Habita tanto os campos quanto pequenos bosques.

Devora qualquer coisa que lhe aparece pela frente: insetos, frutas, sementes, lagartos, peixes e até filhotes de pássaros.

Chega a ter 25 cm de comprimento. Seu bico é longo e curvo na ponta.

A maioria dos bem-te-vis possui uma mancha amarela no centro da cabeça.

Seu canto é muito conhecido. Parece que ele vive sempre repetindo: "bem-te-vi! bem-te-vi!"

Foi por isso que ficou popularmente conhecido por esse nome.

PICA-PAU

Se no chão o pica-pau anda de um jeito até engraçado, numa árvore ele parece um verdadeiro artista.

Com o corpo erguido, apóia a cabeça na árvore e nela crava as unhas. Facilmente desce, sobe ou pára, como se não houvesse a lei da gravidade.

Raramente ele pousa sobre um galho horizontal.

Alguns pica-paus são pretos, outros, verde-amarelados. Mas, nos campos, o mais comum é o carijó, preto e branco.

Seu vôo é curioso: depois de bater as asas bem depressa, dá um impulso e sobe um pouco, para descer com as asas fechadas, logo em seguida.

O macho e a fêmea andam sempre juntos e a diferença entre eles está nos enfeites que o macho possui na cabeça.

Com o bico forte e pontudo e a língua flexível, ele arranca lascas das árvores para comer larvas, caruncho e besouros.

Por isso é uma ave útil e estimada por todos.

No Ceará, dizem que "quem tem pena de pica-pau é homem de muita sorte".

GAIVOTA

Uma das coisas mais bonitas de se apreciar na praia é o vôo gracioso das gaivotas.

Geralmente elas se agrupam em grandes colônias, nas costas rochosas, ilhas ou dunas, e constroem seus ninhos usando gravetos, algas e capim.

As gaivotas possuem um bico característico: o maxilar superior é mais longo do que o inferior e curvo na extremidade.

Alimentam-se de peixes e moluscos, mas devoram qualquer resíduo jogado ao mar pelos marinheiros.

Por quase nada as gaivotas brigam entre si, emitindo sons estridentes.

No entanto, quando são ameaçadas, unem-se para afugentar o inimigo.

Os marinheiros, quando estão viajando, ficam contentes ao ver gaivotas, pois elas são um sinal de que a terra está perto.

PAPA-MOSCA-REAL

O papa-mosca-real é uma ave da família dos tiranídeos, também chamado popularmente de tirano.

Recebeu esse nome por causa da agressividade com que persegue outras aves que se aproximam dele.

O interessante, no entanto, é o topete em forma de leque que o papa-mosca-real possui.

A crista de penas vermelhas e pretas contrasta bastante com a plumagem parda. Isso torna o papa-mosca-real um pássaro inconfundível.

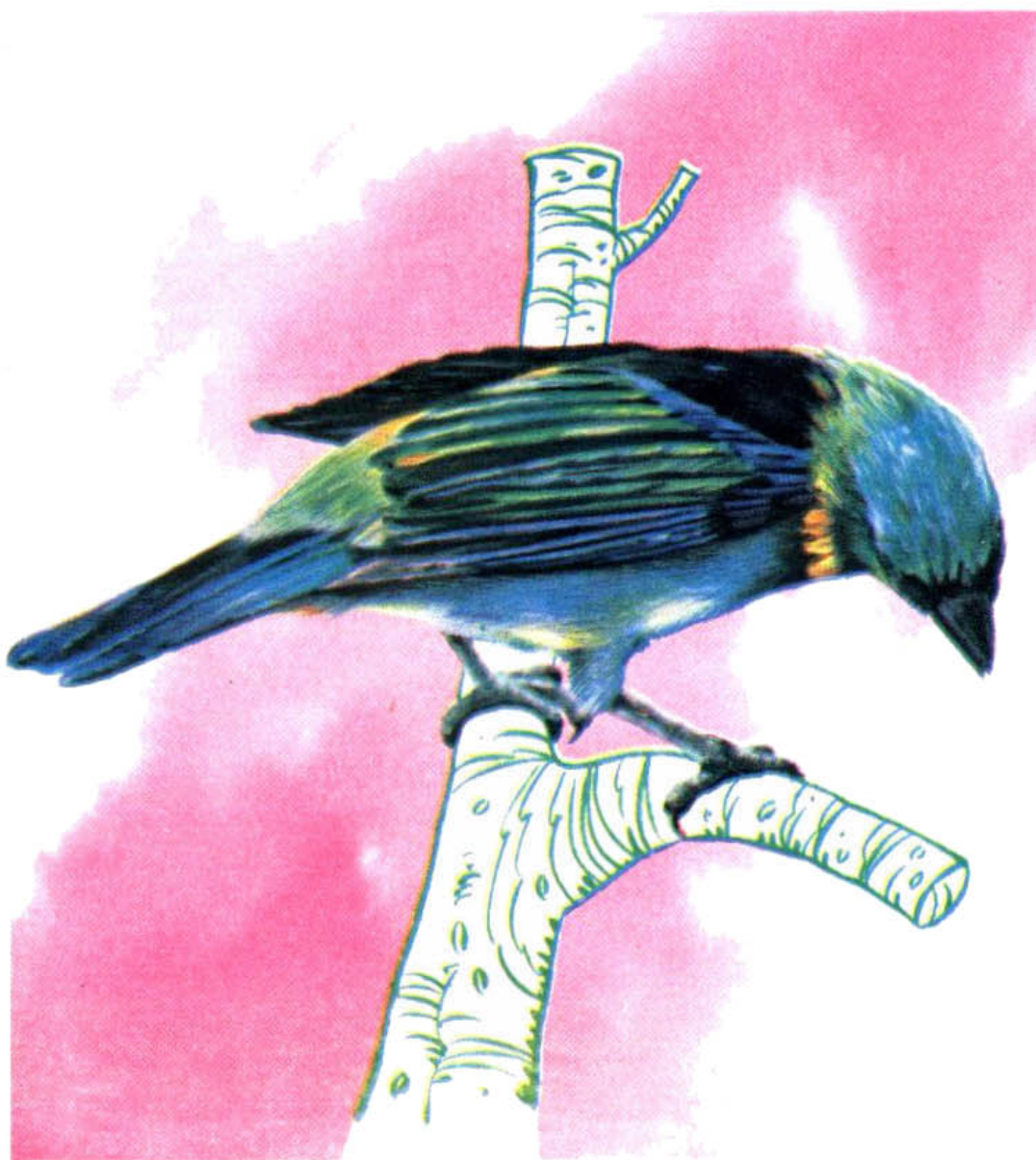
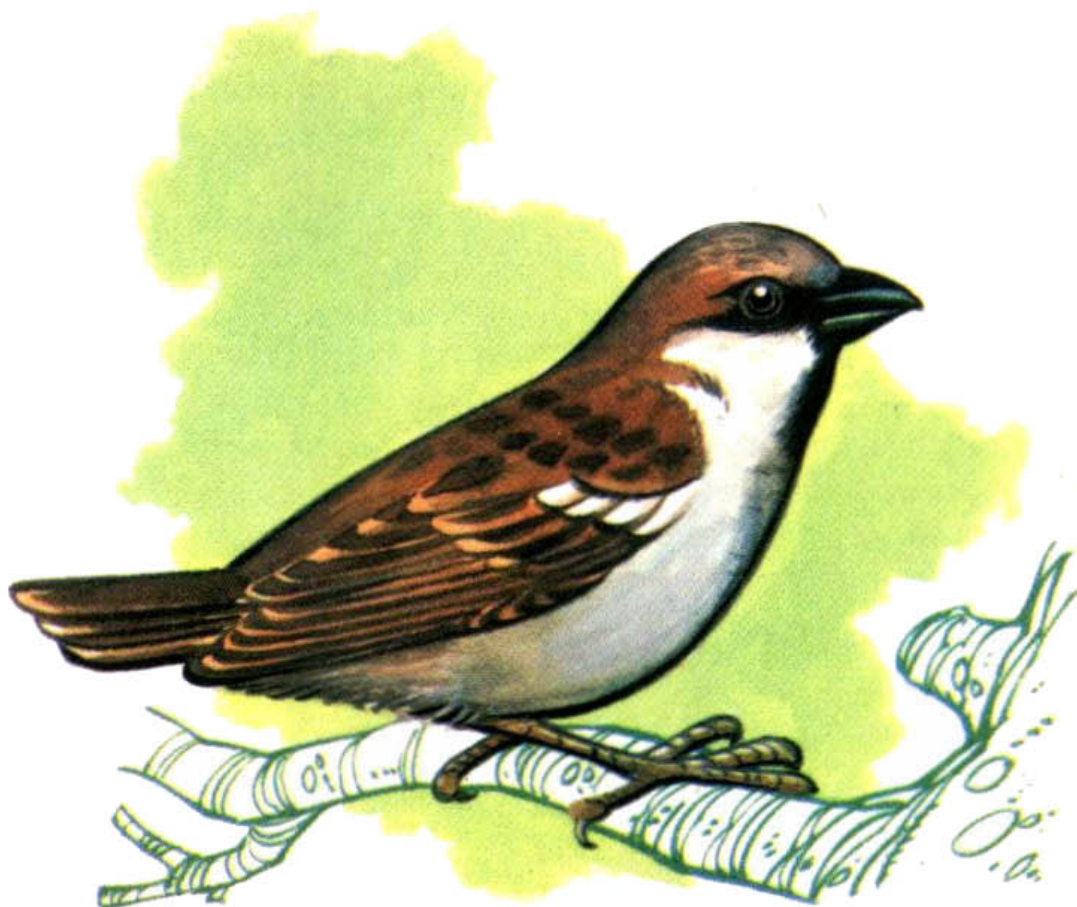
Habita as florestas tropicais do Brasil Central. Na Amazônia é conhecido como **lecre.**

É um pássaro muito útil porque se alimenta de gafanhotos, grilos, moscas e mosquitos.

SAÍRA

A saíra — ou saí — é considerada uma das aves mais belas do Brasil. Quase todas as 25 espécies de saíras têm penas de colorido variado e brilhante.

O saí-de-sete-cores, por exemplo, tem a cabeça verde, o dorso preto na frente, passando a laranja mais atrás, a barriga verde e o peito azul. Outras saíras têm penas amarelas e vermelhas, combinadas com vários tons de azul e de verde.

Esses pássaros vivem em pequenos bandos, especialmente em lugares onde há árvores frutíferas. As saíras podem causar prejuízos nos pomares, pois ficam para lá e para cá, bicando as frutas.

PARDAL

O pardal não é nativo do Brasil. Foram os colonizadores que trouxeram esse pássaro da Europa para o Brasil, onde logo se ambientou.

Muita gente confunde o pardal com o tico-tico, inclusive pelo tamanho: 15 a 16 cm de comprimento. O pardal, porém, não tem topete, sua cauda é mais curta e ele não canta como o tico-tico.

As penas do macho possuem vários tons de marrom. Já a fêmea, também chamada pardoca ou pardaloca, é mais acinzentada.

Vive importunando outras aves, assaltando e se apoderando de ninhos, jogando ovos ao chão e até matando filhotes.

O pardal sabe fazer seu ninho e se arranja em qualquer árvore, telhado ou muro.

Adora comer sementes, cereais e frutas. Por isso não é considerado uma ave útil.

FAISÃO

O faisão é uma ave vistosa que pertence à mesma família do pavão.

O faisão macho é muito mais bonito do que a fêmea. Ele tem plumagem brilhante e multicolorida e cauda bem comprida.

A fêmea põe ovos e esconde o ninho com as próprias penas, que são da cor da terra. Assim, o ninho fica protegido do ataque de outros animais.

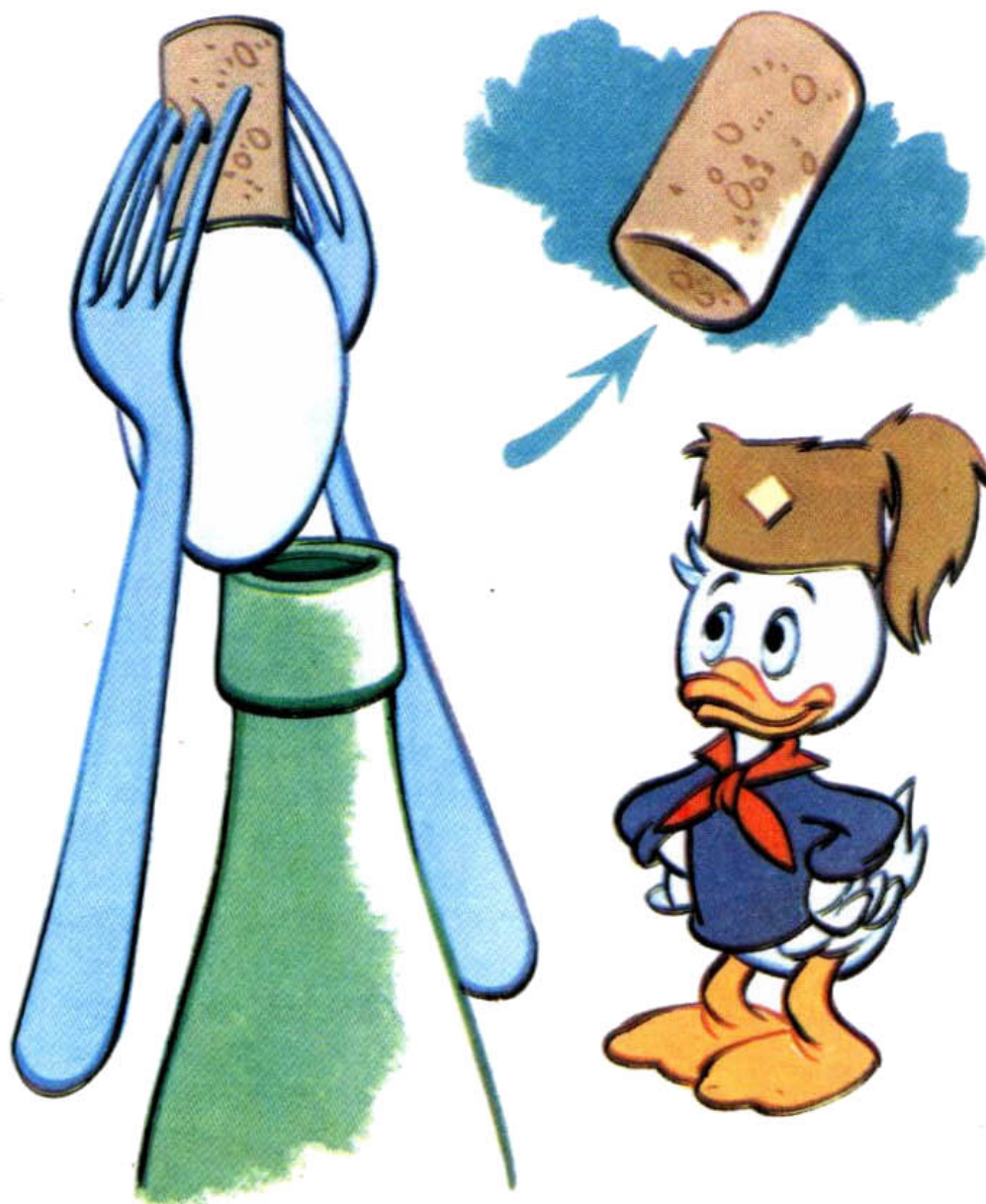
O faisão é uma ave muito comum no Oriente e na Europa.

A palavra faisão deriva do nome de um rio — Phasis — da região do Cáucaso, na Europa.

No Brasil, o faisão foi facilmente domesticado, pois não se adaptou muito bem à vida selvagem. Ele é criado, aqui, somente com finalidades comerciais.

MAIS UM OVO DE COLOMBO

Fazer um ovo ficar em pé? Não há nada mais simples! Cristóvão Colombo já fez isso há muito, muito tempo atrás!

Observe bem este desenho: uma rolha, com dois garfos espetados, e uma garrafa são suficientes para fazer o ovo ficar em pé. A base inferior da rolha deve ser ligeiramente cavada para se encaixar melhor no ovo. Por outro lado, o peso dos cabos dos garfos desloca para baixo o centro de gravidade do conjunto e faz o ovo ficar em pé e bem retinho!

A ARANHA METEOROLOGISTA

Dizem que as aranhas são capazes de prever as mudanças de tempo. Para verificar isso, observe com cuidado as teias que as aranhas formam.

Quando vai chover, a aranha geralmente não se mexe.

Mas se vai fazer tempo bom, ela arruma sua teia pelo menos uma vez por dia.

Se os fios estiverem muito esticados, é sinal de que o tempo poderá mudar. Se eles estiverem frouxos, estarão anunciando um longo período de tempo bom.

Os fios da teia são bastante fortes e elásticos. Eles saem de pequenas verrugas que as aranhas têm no corpo.

As teias servem de armadilha para outros insetos, que são o alimento das aranhas.

Algumas delas não fazem teias; usam os fios para cobrir os ovos, ou mesmo para construir pequenas tocas. Mas há determinadas aranhas que usam os fios para viajar grandes distâncias, levadas pelo vento! Elas lançam os fios nas correntes de ar e saem voando...

Se você for observar as aranhas, tome muito cuidado. Entre as milhares de espécies que podem ser encontradas no Brasil, muitas são venenosas.

PLANTAS QUE PROTEGEM JARDINS

Todo mundo gosta de um jardim bonito e bem cuidado. Mas não é nada fácil cuidar de um jardim! E uma das coisas mais difíceis é proteger as plantas contra os insetos e as ervas daninhas.

Mas, se você tiver um jardim, procure usar poucos inseticidas químicos. Os cientistas estão de acordo em um ponto: os inseticidas para plantas, quando usados com muita freqüência, acabam prejudicando tanto quanto os próprios insetos!

Os Escoteiros-Mirins conhecem algumas plantas que ajudam a proteger o

seu jardim. São plantas que espantam os insetos.

Uma delas é a flor conhecida pelos nomes de cravo-de-defunto-dobrado, vara-de-rojão ou simplesmente rojão. Mas, para os cientistas, seu nome é **tagetes.**

É uma flor bonita, de cor alaranjada, muito cultivada como flor ornamental em nossos jardins.

Mas, para muitos insetos, ela tem um cheiro desagradável. Em certas regiões da África, por exemplo, costuma-se pendurar folhas de tagetes nos estábulos para espantar as moscas.

Além disso, as raízes dessa planta produzem certas substâncias que podem impedir o crescimento de ervas daninhas e de cogumelos, por perto.

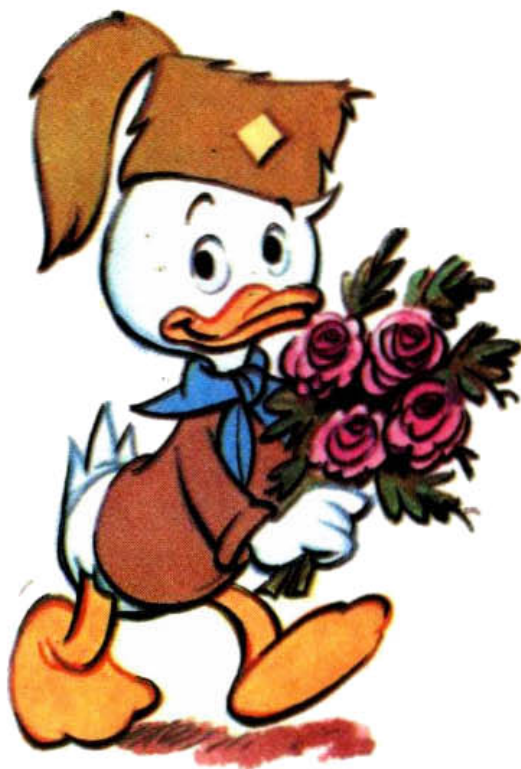
Os tagetes são também utilizados como plantas medicinais. Muita gente faz chá das flores e das folhas dessa planta, para curar verminoses.

Existe também uma ou-

tra planta que é bastante útil para espantar os insetos. É a chamada erva-de-santa-maria, que faz parte da famíla da beterraba, da acelga e do espinafre.

Essa erva é uma planta que pode ser facilmente confundida com o mato comum. Ela não é bonita e seu cheiro não é nem um pouco agradável.

Apesar de tudo isso, ela é muito cultivada, principalmente no interior do Brasil.

Além de espantar os insetos, suas folhas são usadas para estofar colchões, como proteção contra pulgas e piolhos!

O JOGO DO PSV

Este é o jogo do **Piloto Sem Visibilidade.** Os jogadores se dividem em duas equipes: a do piloto e a da torre de controle. O piloto fica com os olhos vendados. Ele deve atingir o campo de aterrissagem, atravessando um caminho cheio de obstáculos. A torre de controle vai dando ordens para o piloto: "Dois passos para a direita... Vá para a esquerda!" O piloto deve cumprir uma ordem, antes que outra seja dada.

O jogo ficará mais difícil e mais divertido, se várias torres de controle gritarem suas ordens para vários pilotos, ao mesmo tempo.

REMÉDIOS INDÍGENAS

Os indígenas da América do Norte acreditavam que a gordura dos animais era um bom remédio para a cura de algumas doenças. Mas não era muito fácil conseguir esse remédio! Antes, eles tinham que caçar os animais.

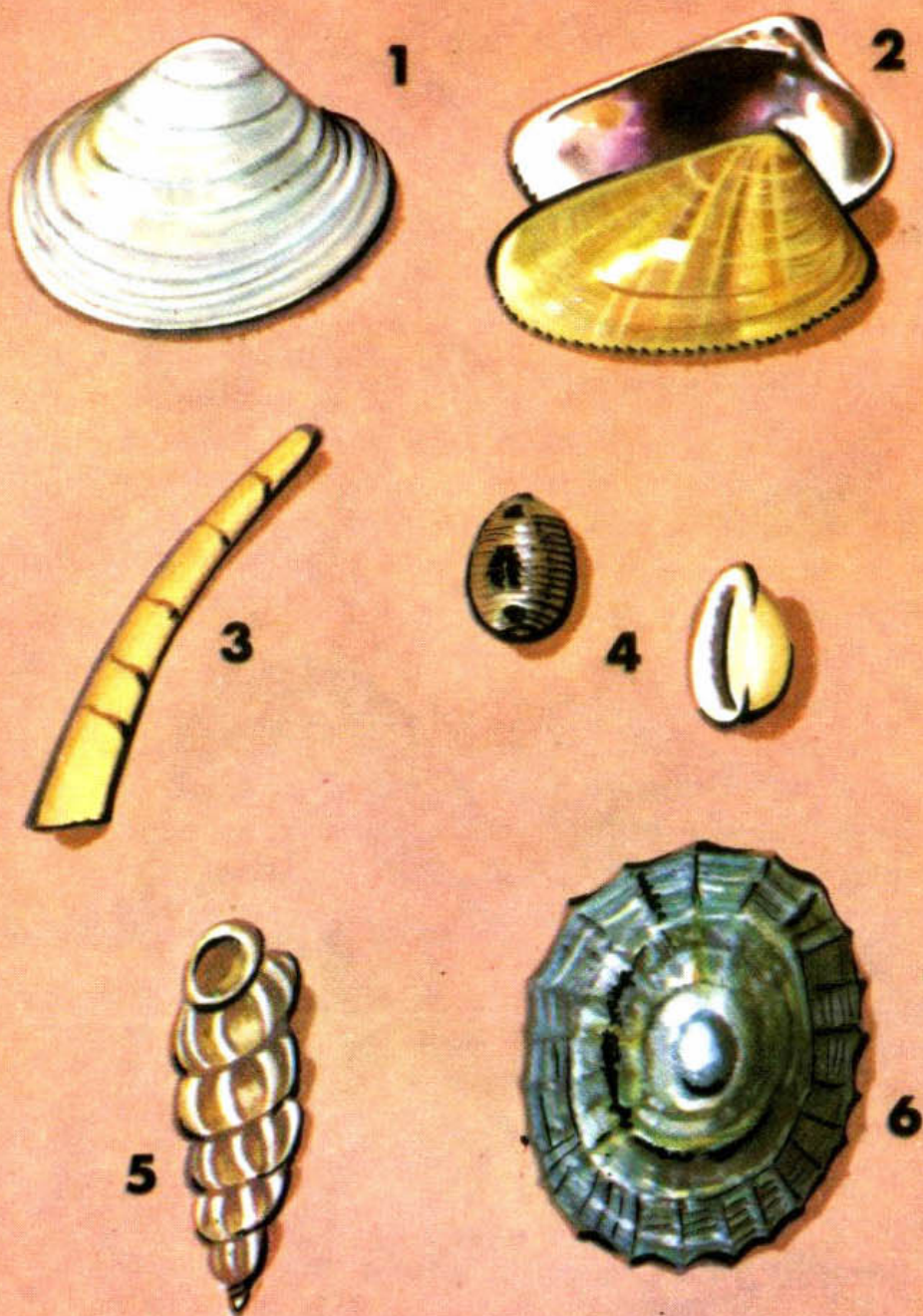
E, depois de uma caçada, eles sempre faziam vários rituais, para serenar os espíritos dos animais mortos...

A gordura do urso preto curava reumatismos e protegia contra o frio.

A gordura do gato selvagem era um ótimo remédio contra o cansaço.

A gordura da foca curava queimaduras e arranhões.

A gordura da cascavel aliviava frieiras.

Dizem que as dificuldades que os indígenas enfrentavam para conseguir esses remédios eram, muitas vezes, maiores do que as próprias doenças...

VOCÊ CONHECE ESTAS CONCHAS ?

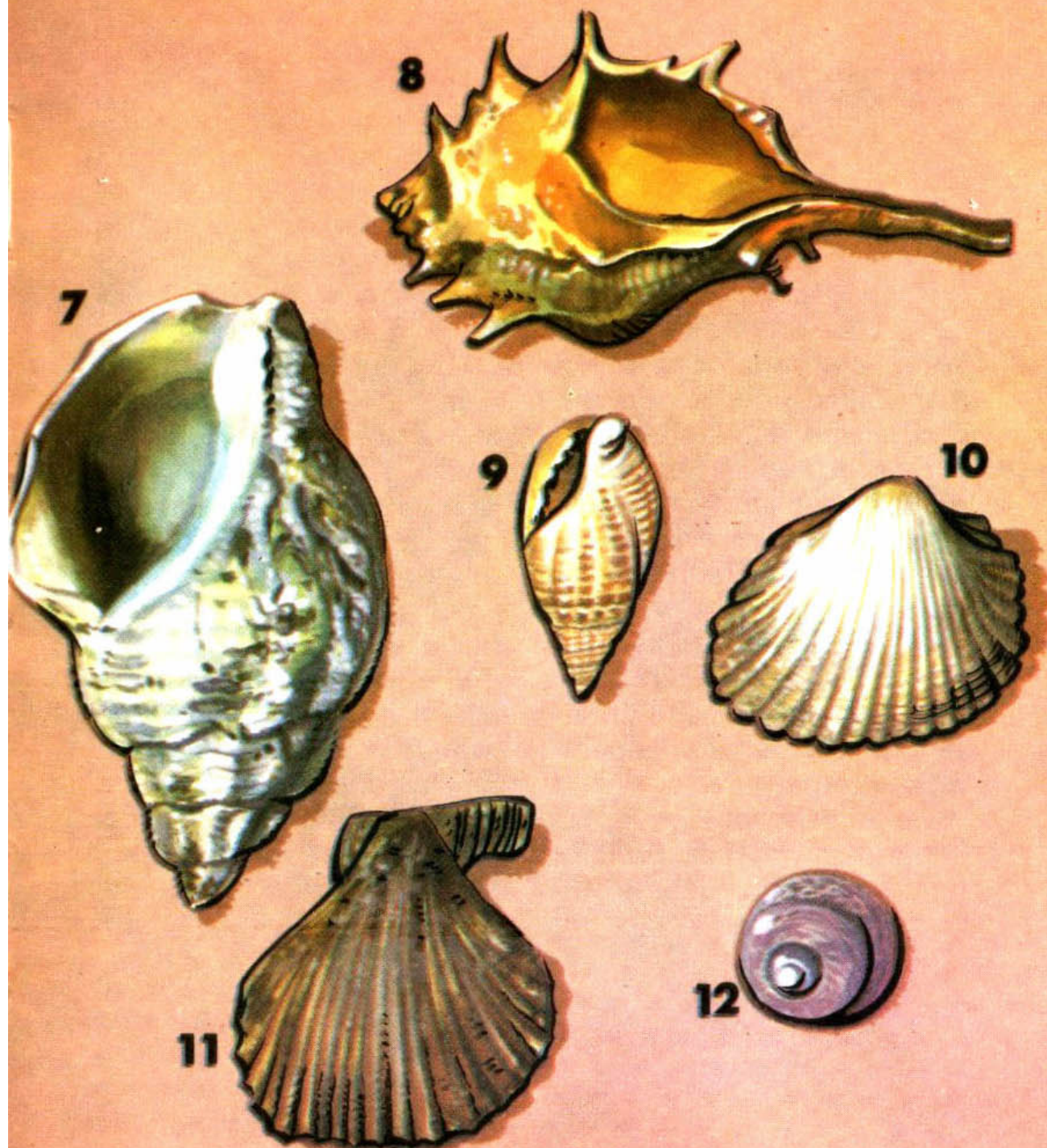
1 — Almeijoa: encontrada em praias de areia lodosa próximas a mangues, no limite das águas baixas.

2 — Sernambi: vive na areia, perto da superfície.

3 — Dente-de-elefante: encontrada em praias fechadas e de fundo lodoso.

4 — Cipreas: também chamada de **chave,** esta concha é mais comum no Nordeste brasileiro.

5 — Canudinho: é bastan-

te comum, mas os exemplares vivos são difíceis de serem encontrados.

6 — Chapeuzinho-chinês: vive sobre as pedras, alimentando-se de algas.

7 — Caracol: em certos lugares, é chamada de **búzio.**

8 — Búzio: os pescadores costumavam soprar nestas conchas para anunciar a chegada dos barcos.

9 — Caramujo: vive entre seixos em fundos lodosos.

10 — Arca: encontrada em praias de mar aberto.

11 — Pente: também chamada de **vieira.** É comestível.

12 — Saquaritá: encontrada próximo a costas rochosas. É comestível.

COMO COLECIONAR CONCHAS

As conchas mais bonitas e raras podem ser encontradas durante a maré baixa, depois de um período de mar agitado.

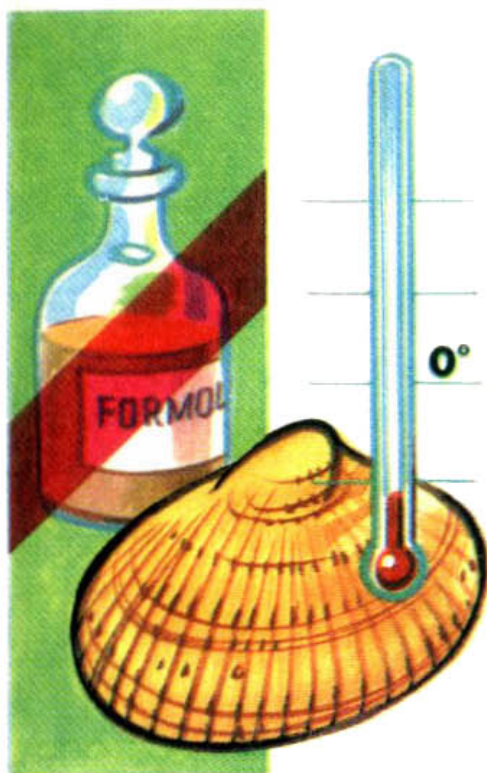
Quando você for recolhê-las, use sacos de plástico para guardar as maiores, e caixas de fósforos, para as menores e mais delicadas. Aliás, tome bastante cuidado ao caminhar pela areia, pois você poderá quebrar alguns espécimes muito frágeis.

Se as conchas estiverem habitadas, vai ser preciso limpá-las logo depois de recolhidas, antes que comecem a cheirar mal.

Nas regiões quentes, os colecionadores costumam enterrar as conchas na areia e deixar durante alguns dias, para que as bactérias façam todo o serviço de limpeza.

Mas, se você não quiser usar este método, faça o seguinte: coloque suas conchas dentro de uma vasilha com água quente, mas não fervente, durante uns 10 ou 15 minutos. Em seguida, limpe com a ajuda de um palito.

Você também pode colocar suas conchas bem embrulhadas num congelador, por alguns dias, pois o frio intenso amolece e decompõe os tecidos, tornando mais fácil a limpeza. Esse método é especialmen-

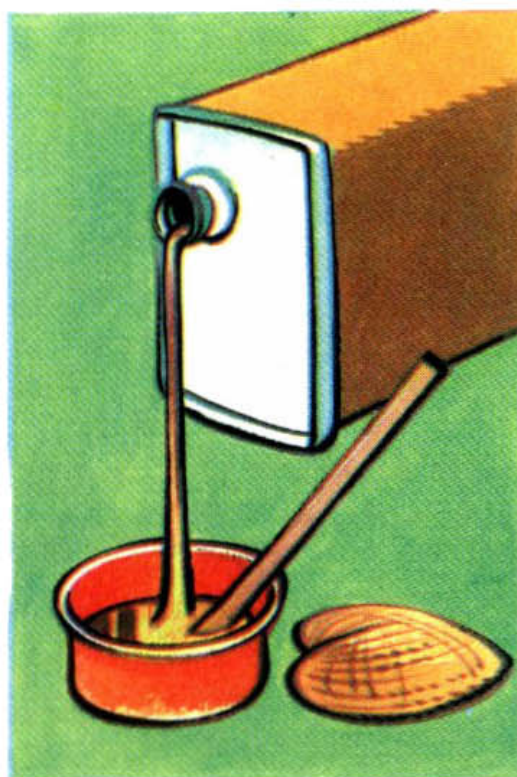
te recomendado para as conchas de abertura pequena, como por exemplo a cipreas, que você pode ver na ilustração n.º 4 da página 142.

A parte externa de algumas conchas pode estar coberta de musgo ou cracas, que são pequenos crustáceos com o formato de um vulcãozinho todo esbranquiçado.

Ao limpar as conchas, tome muito cuidado e use água, sábão de coco e uma escova de dentes velha.

Evite usar produtos químicos na limpeza porque eles podem destruir os desenhos delicados e o colorido das conchas.

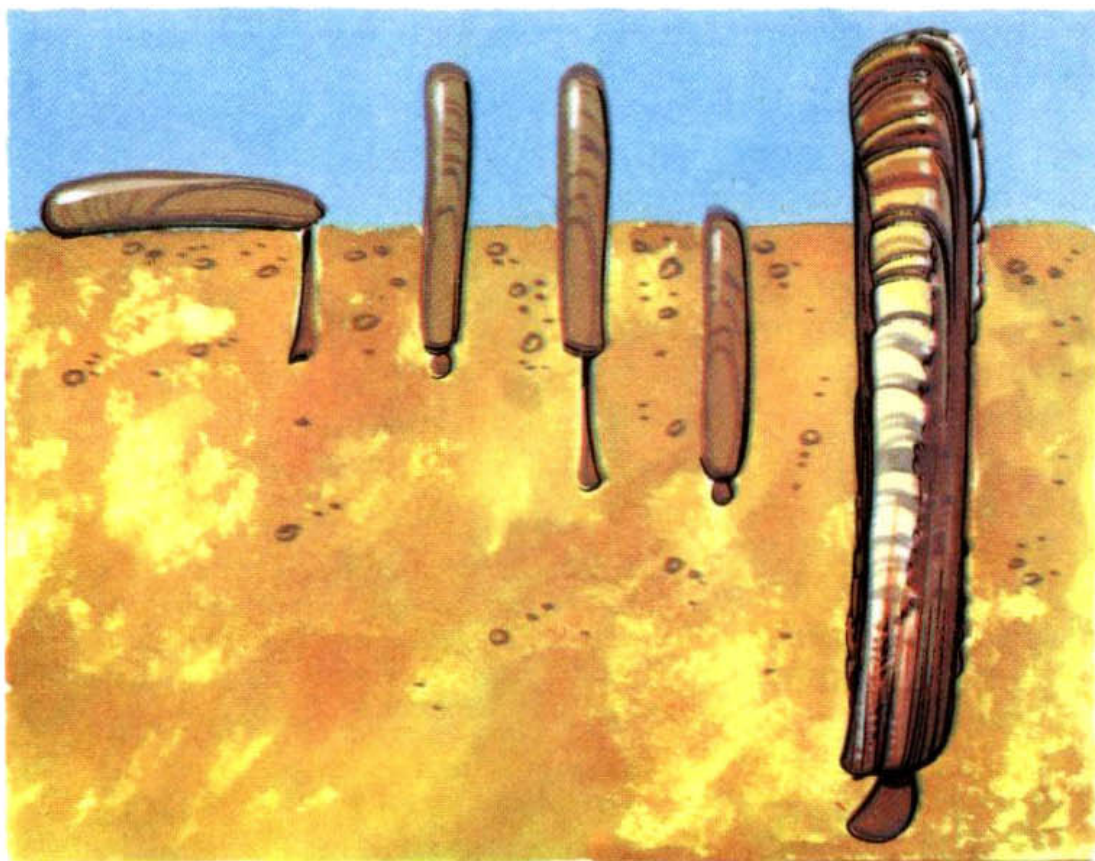
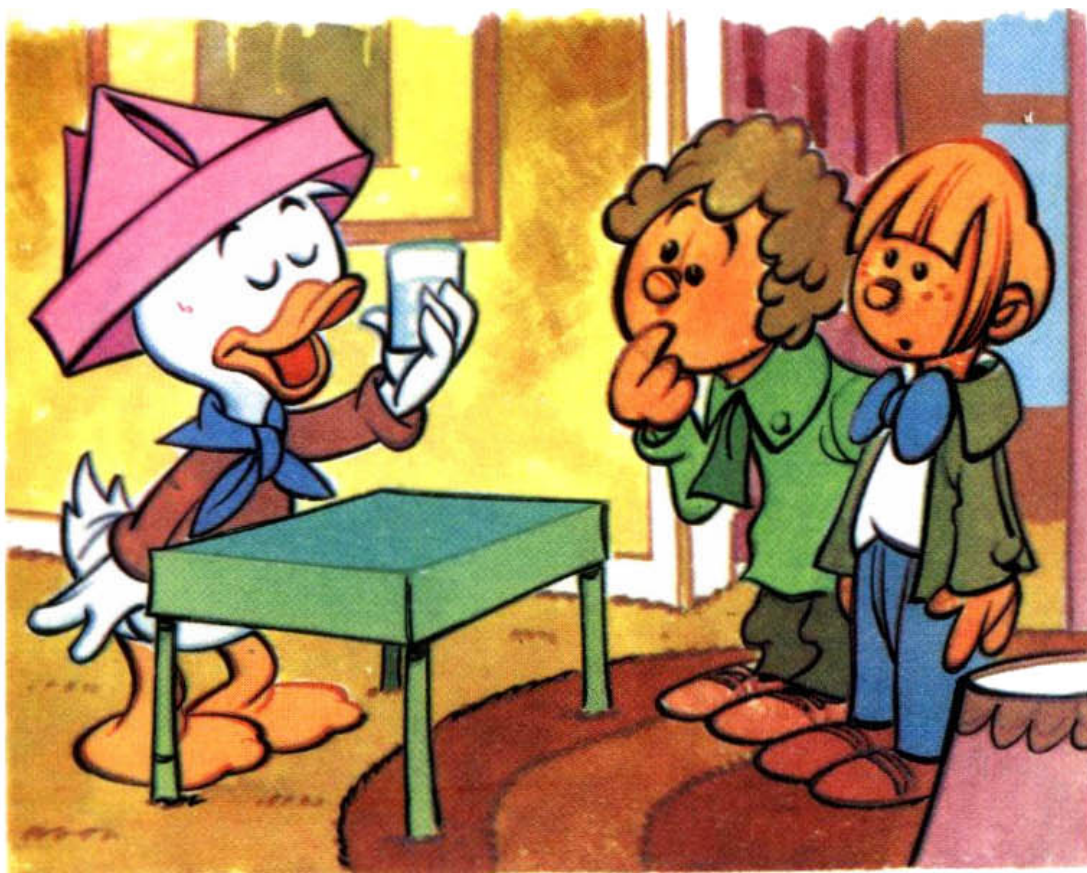
Nunca use formol para conservar as conchas porque, depois de um certo tempo, essa substância acaba soltando ácidos que corroem a superfície das conchas.

Algumas conchas, depois de secas, perdem o brilho e a beleza que possuíam quando estavam na água. Para evitar isso, os colecionadores costumam passar verniz na sua superfície. Mas o efeito final é artificial e o aspecto original da concha fica muito alterado.

A melhor forma de restaurar o brilho das conchas é passar algodão umedecido em óleo mineral. Desse modo, você vai ter, por muito tempo, conchas tão bonitas como eram quando foram encontradas.

COMO APANHAR UMA NAVALHA

A navalha é uma concha que pode ser encontrada durante a maré baixa, logo de manhã cedo. Não é difícil reconhecê-la: é alongada, de formato retangular, medindo de 12 a 20 cm de comprimento. Essa concha vive na areia úmida das praias, bem na beira d'água. Ela se enterra verticalmente na areia, deixando uma cavidade em forma de "8" na superfície.

Não é nada fácil apanhar a navalha pois, ao menor perigo, ela lança um músculo que incha e escava um buraco com rapidez. Se você cavar a areia imediatamente, poderá alcançá-la. Mas, se quiser que a navalha suba à superfície, coloque um pouco de sal bem na entrada de sua toca. Ela vai subir na mesma hora e você poderá apanhá-la. Se isso não acontecer, não adianta usar o sal outra vez pois ela não vai voltar.

E não se esqueça: a carne da navalha pode ser comida, além de servir de isca em suas pescarias.

A MÁGICA DO COPO E DO CHAPÉU

Instruções:

1 — Faça um chapeuzinho de papel.

2 — Peça um copo com água. Coloque em uma mesa e tampe o copo com o chapéu, que você já fez.

3 — Diga: — Vou beber a água que está debaixo do chapéu.

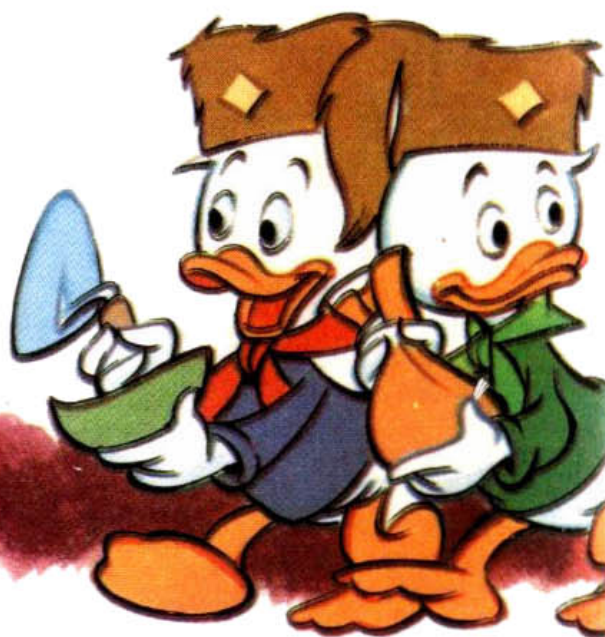
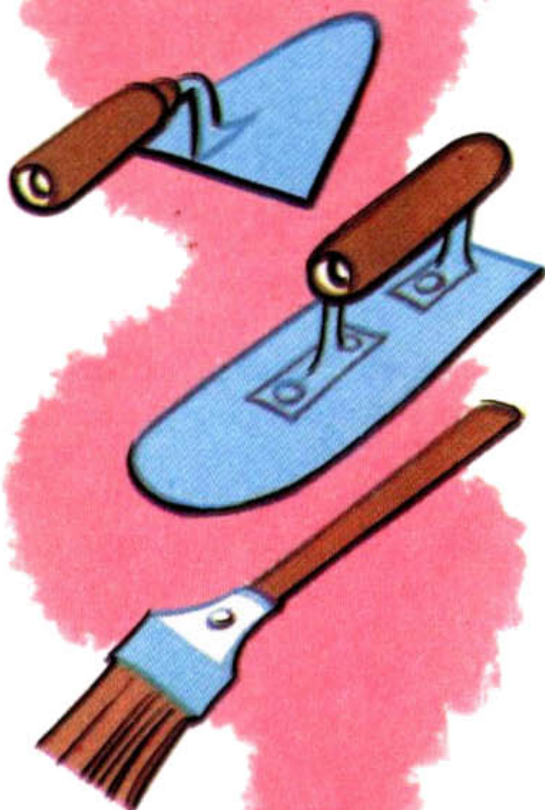
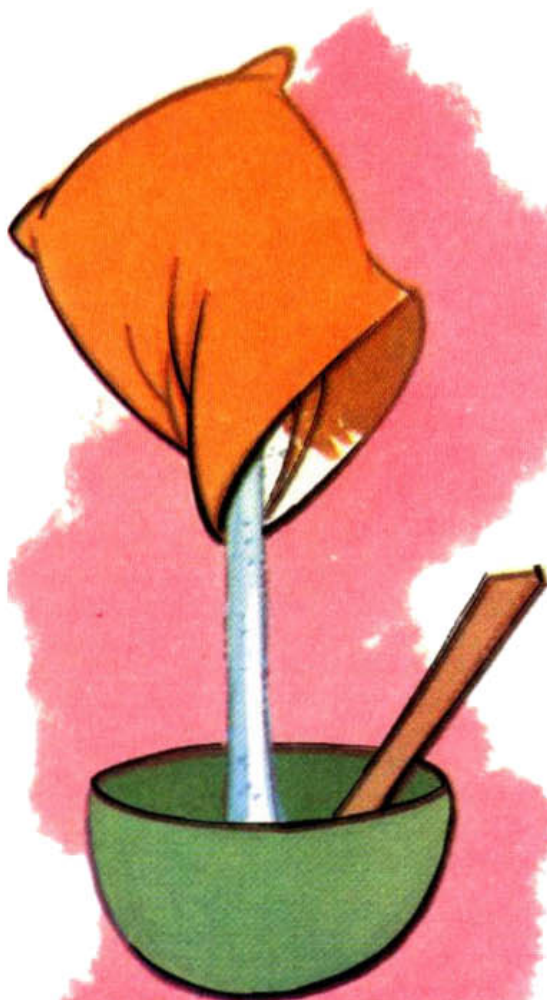
4 — Então, ponha o chapéu na cabeça e beba a água.

5 — Se você ainda estiver com sede, peça mais um copo. E explique a todos que o difícil é beber o conteúdo do copo, que está debaixo do chapéu, mas sem tocar no chapéu.

6 — Então, ponha o copo debaixo do chapéu e faça de conta que vai beber a água por debaixo da mesa.

7 — Ninguém vai acreditar que você bebeu a água através da mesa.

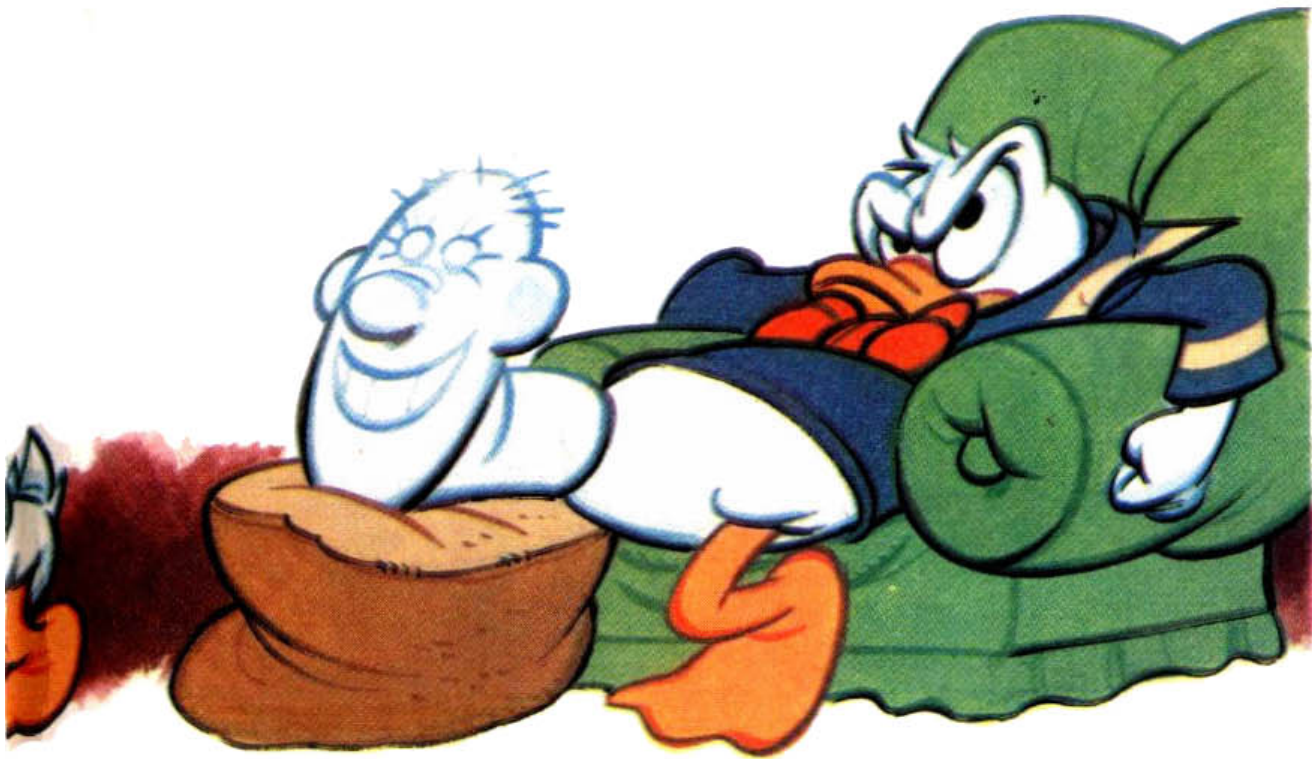
8 — Peça para alguém verificar. E quando seu amigo levantar o chapéu, beba a água bem depressa.

9 — A mágica acabou e você cumpriu o prometido. Bebeu a água do copo sem tocar no chapéu. Quem tocou no chapéu foi seu amigo, não você.

MEXENDO COM GESSO

Para fazer pequenos moldes, reparos em paredes, retoques em tetos, existe uma série de produtos especializados.

Você pode encontrar pós à base de celulose, que formam uma massa quando são misturados à água. Produtos em bisnagas que secam ao ar livre e gesso, que é o produto mais barato e o mais usado.

Existem várias qualidades de gesso, assim como diferentes usos. O mais barato é o de cor acinzentada. Ele seca rapidamente e en-

colhe um pouco ao secar. O gesso branco, fino como farinha, é utilizado por escultores, modeladores e também em hospitais.

Quando você mexer com gesso, lembre-se de que ele deve ser dissolvido num recipiente adequado. Você pode usar uma bacia de plástico, mas o melhor recipiente é a metade de uma bola de borracha velha, que possa ser jogada fora, depois. Se você usar uma panela, vai ter dificuldade para limpá-la pois o gesso endurece, depois de seco.

Para dissolver o gesso, coloque água num recipiente e deixe o gesso cair aos poucos, até que a água não o absorva mais. Misture a massa com uma colher velha, para que ela fique uniforme, sem formar bolinhas no fundo do recipiente. A massa deve ficar bem cremosa!

Se você acrescentar um pouco de sal ao gesso em pó, ele vai endurecer melhor, quando for misturado à água.

Mas tome cuidado ao mexer com gesso! Assim que a massa começar a endurecer, você deverá trabalhar rapidamente. Depois que ela endureceu, de nada adiantará colocar água para amolecê-la!

Agora, você já pode mexer com gesso à vontade! Bom trabalho!

A ESCRITA GÓTICA

Na Idade Média, as pessoas escreviam a mão e as letras eram bem trabalhadas. Tente escrever com as letras daquela época, copiando o alfabeto ao lado e seguindo dois conselhos muito simples:

1 — Use uma pena de bico achatado, como a do desenho. Mantenha a pena inclinada, sempre da mesma maneira.

2 — Procure fazer letras uniformes. A distância entre as pernas das letras deve ser igual. Escreva a palavra **minimum** para praticar; trace 10 pernas, com os mesmos espaços entre as pernas. Depois ligue as pernas, para formar **m** e **n**, e coloque os pingos nas letras "i"!

A B C D

K L M

S T U

a b c d

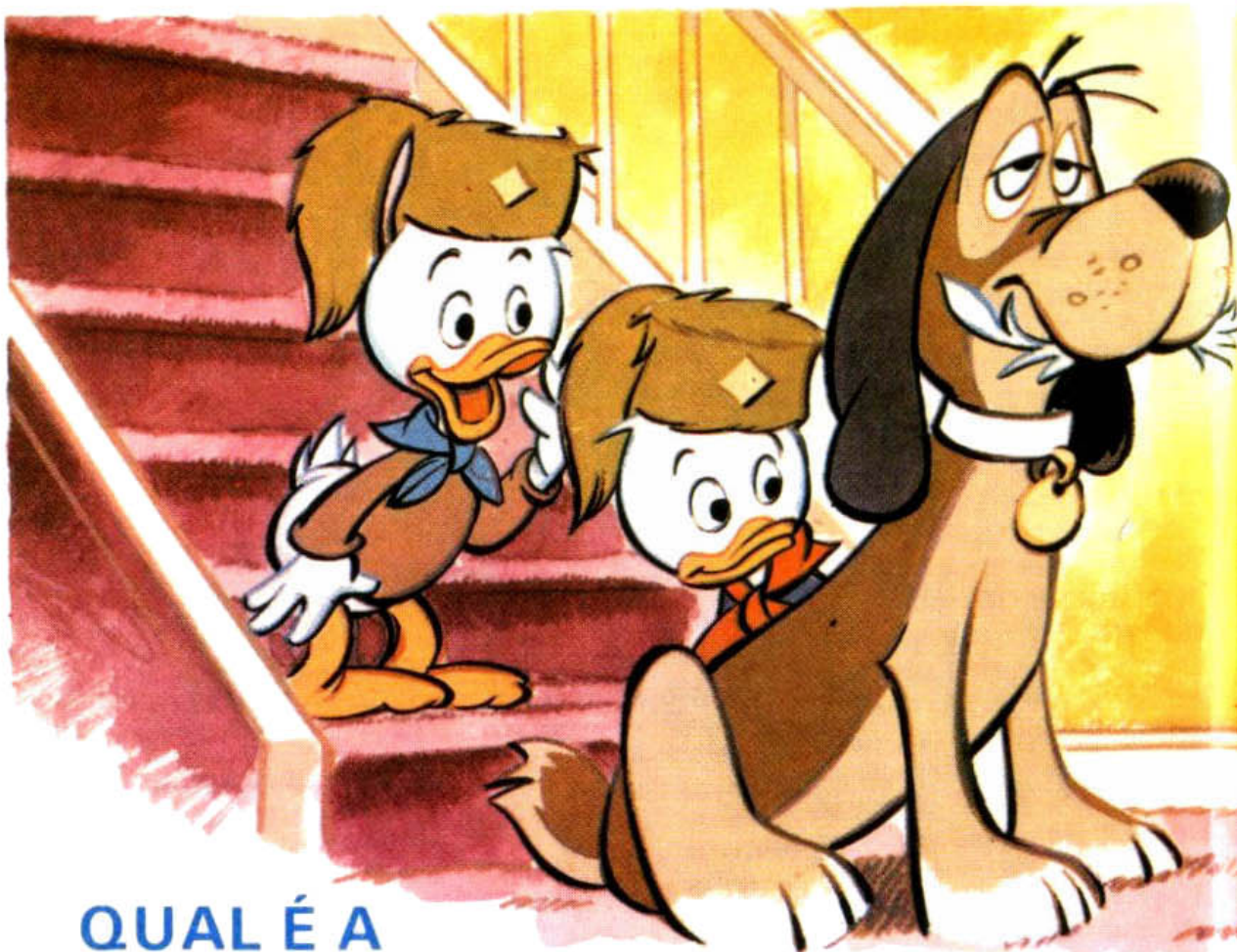
n o p q

E F G H I J

N O P Q R

V W X Y Z

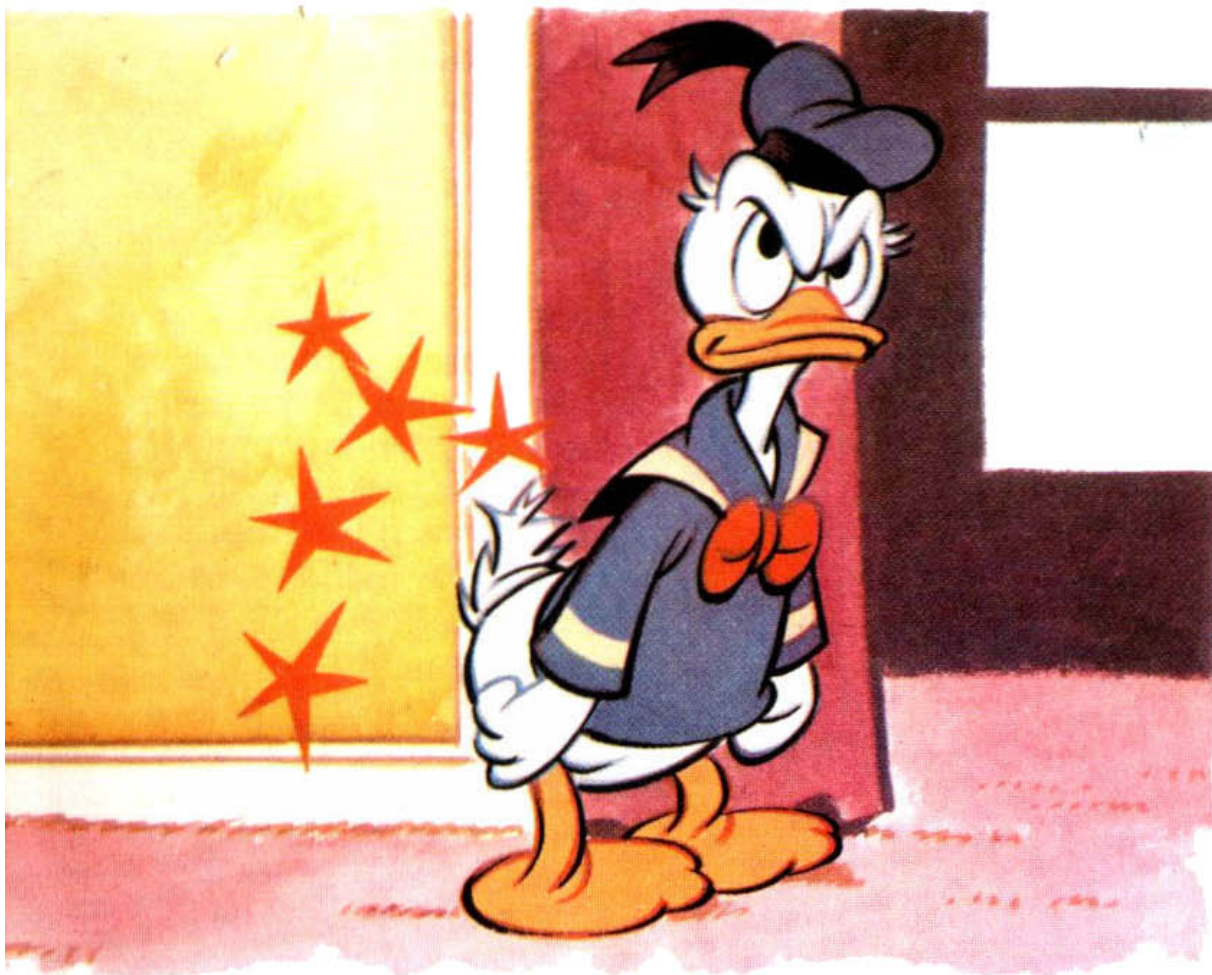
efghijklm

rstuvwxyz

QUAL É A IDADE DO CÃO ?

Como as pessoas, os cães também perdem os dentes de leite. A sua dentição final só se completa aos 8 anos. Examinando os dentes da frente, entre os caninos, você pode descobrir a idade de um cão.

Com 1 ano, os incisivos de cima têm a forma de um trevo e os de baixo têm a coroa cavada.

Aos 2 anos, os dentes de baixo se desgastaram um pouco e a coroa se tornou retilínea.

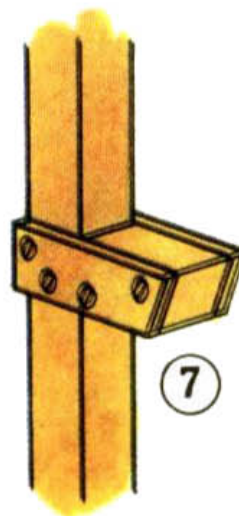
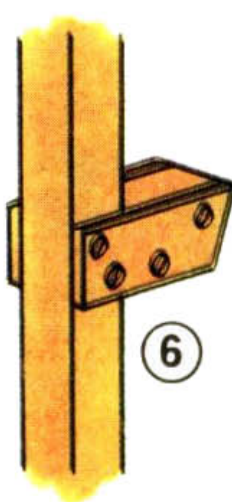
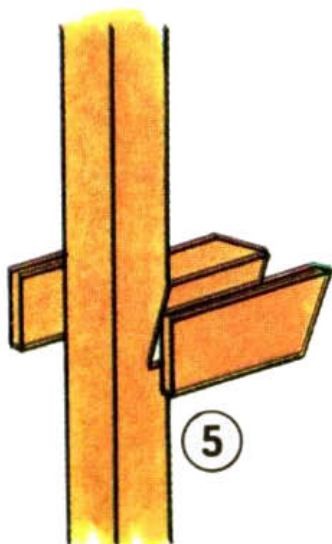
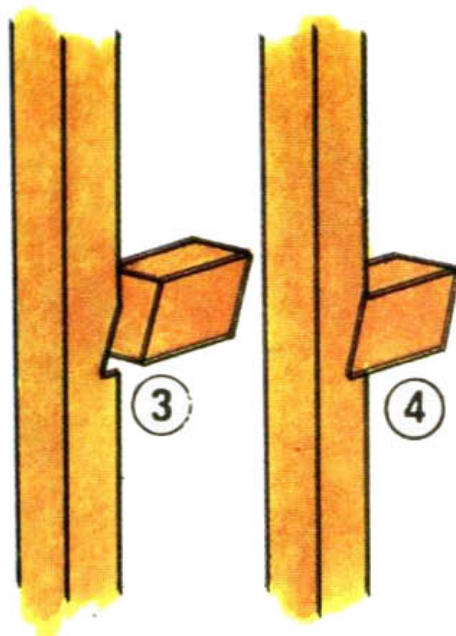
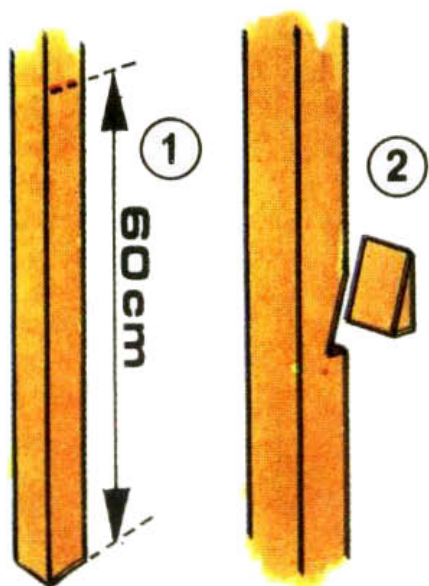
Aos 3 anos, os dentes mostram um desgaste maior e os incisivos de cima, no meio, não têm ponta.

Aos 4 anos, os dentes de cima, perto dos caninos, não têm ponta. Embaixo, só restam 4 coroas.

Aos 5 anos, os dentes de cima, vizinhos dos caninos, já estão muito gastos.

Depois dos 5 anos, fica mais difícil determinar a idade de um cão. Mas, aos 8 anos, de acordo com o cão e com a alimentação que ele recebeu, os incisivos se tornam amarelados.

Se você tiver um cãozinho de estimação, não se esqueça de que os caramelos, os chocolates e os doces em geral destroem completamente o esmalte dos dentes. Por isso, nunca dê ao seu cãozinho alimentos que contenham açúcar.

FAÇA SUAS PERNAS DE PAU

Você vai precisar de:
2 pedaços de madeira de 1,80 m x 5 cm de largura
4 blocos pequenos de madeira de 12 cm x 4 cm de comprimento
4 ripas de madeira, para reforço, de 12 cm x 4 cm de comprimento
parafusos e martelo
serrote e régua
Atenção: escolha uma madeira bem forte para agüentar o seu peso.
Faça assim:
1 — Com uma régua, meça no pedaço de madeira 60 cm e marque com o lápis. (Veja a ilustração n.° 1.)
2 — Faça um corte triangular, de 1,5 cm x 4 cm de altura, neste lugar, e serre. (Veja a ilustração n.° 2.)
3 — Agora, marque 1,5 cm

na parte de cima de um dos bloquinhos. E desenhe um triângulo igual àquele que você cortou no pedaço de madeira.

4 — Depois de marcar, serre este pedaço. (Veja a ilustração n.° 3.)

5 — Encaixe o bloco já cortado na perna de pau. Prenda o bloco com as ripas de madeira, pregando parafusos em cada lado. (Veja as ilustrações n.os 4, 5, 6 e 7.)

6 — Siga as mesmas instruções para fazer a outra perna de pau.

7 — Agora coloque as pernas de pau, que já estão prontas, em posição vertical contra a parede.

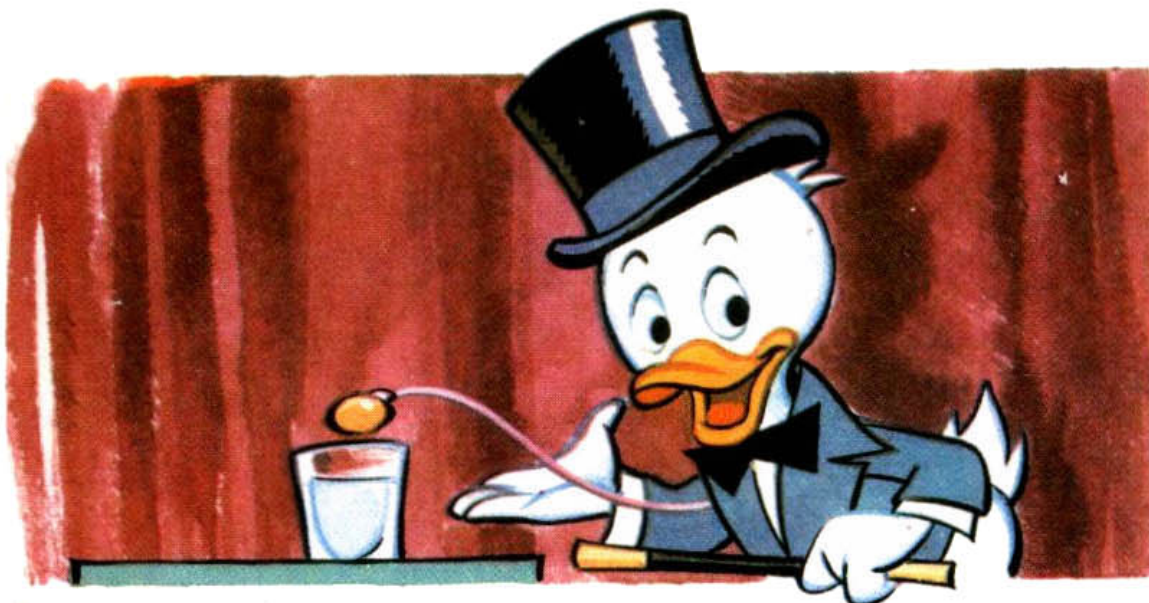
8 — Para subir, apóie-se na parede, coloque os pés nos calços e segure as pernas de pau por trás dos ombros. (Veja a ilustração n.° 8.)

A MOEDA QUE SOBE-SOBE

Você vai precisar de:

1 copo cheio de água
1 mesinha
1 bolinha de cera
linha de seda preta

Faça a mágica assim:

1 — Chame seus amigos para assistirem à mágica.
2 — Escondido de todos, vista um casaco escuro.
3 — Amarre na gola do casaco uma linha comprida de seda preta.
4 — Na ponta da linha, grude uma bolinha de cera ou de chiclete.
5 — Na sala, coloque a mesa a uns 4 m de distância dos amigos.
6 — Em cima da mesa, coloque o copo com água.
7 — Peça uma moedinha a um dos presentes.
8 — Grude na moeda, sem ninguém ver, a bolinha de

cera, que está presa na linha.

9 — Jogue a moeda no copo com água.

10 — Faça uns passes mágicos e puxe a linha com a moeda, bem devagar.

11 — Pronto! A moeda caiu para fora do copo, sem ninguém perceber.

12 — Agora enxugue a moeda, para retirar a cera, e devolva ao dono.

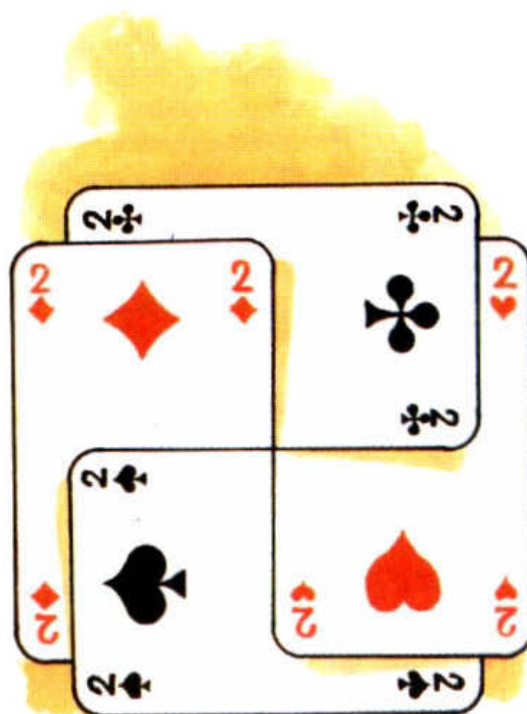
13 — Depois desta mágica, você vai receber muitos aplausos.

A MÁGICA DOS 4 PONTOS

Instruções:

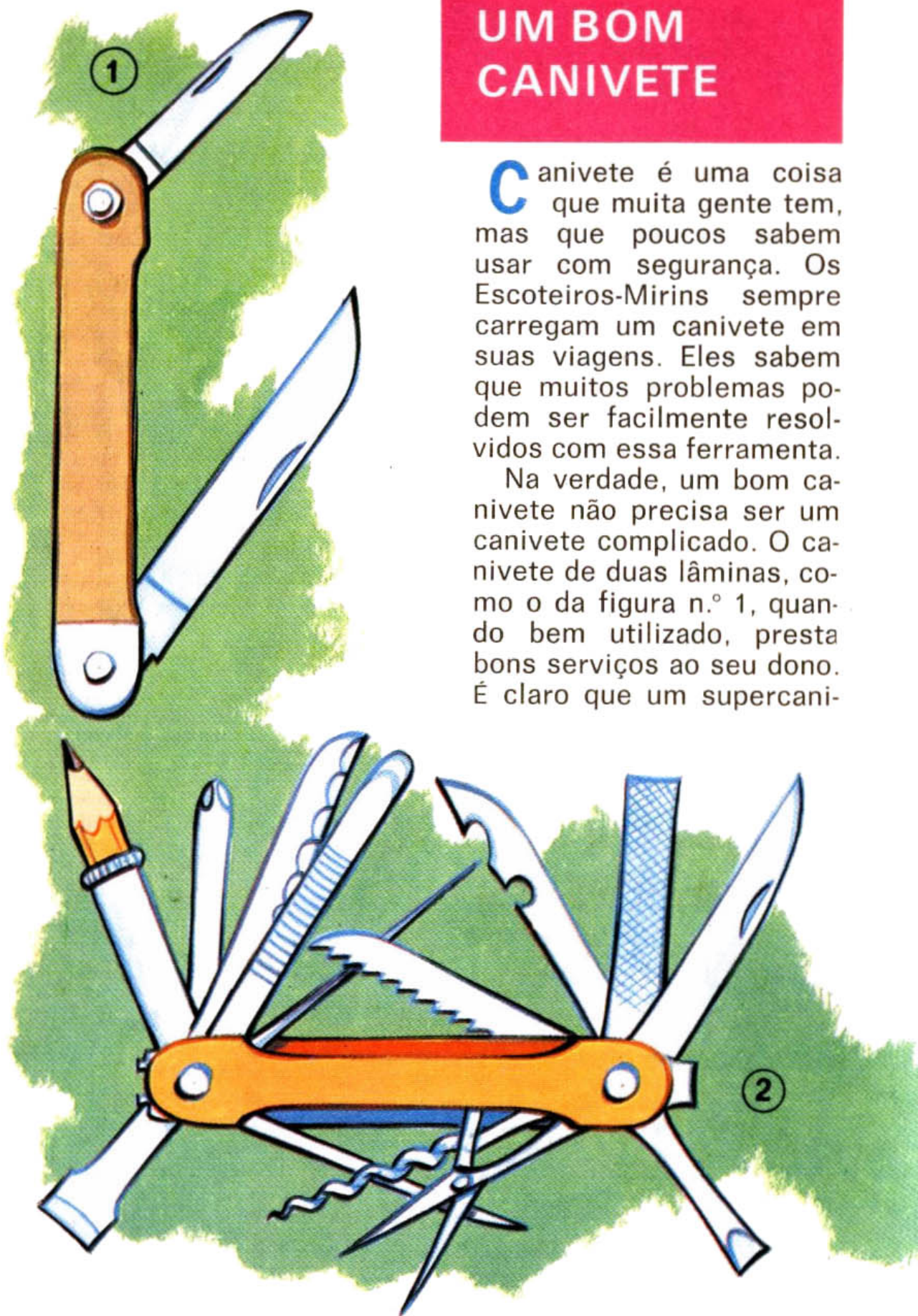
1 — Tire de um baralho quatro cartas de valor 2.

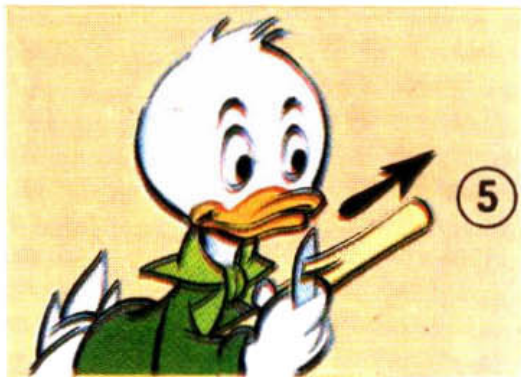
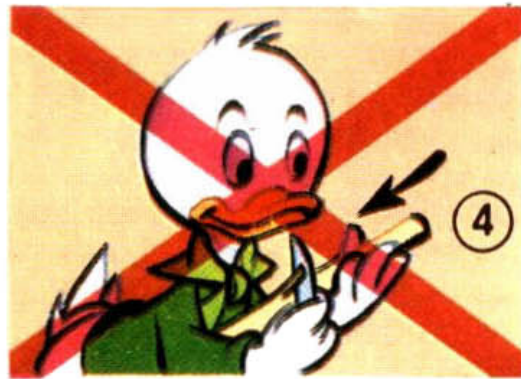
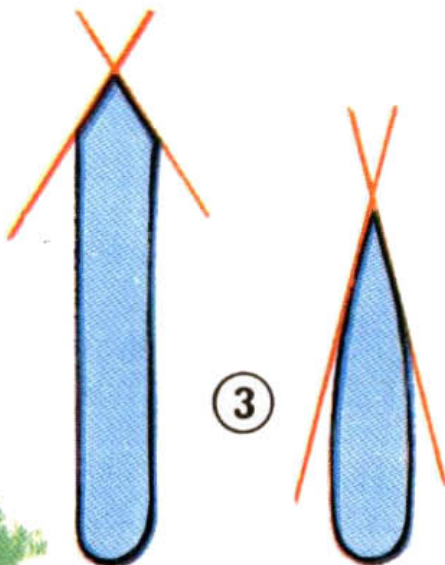
2 — Peça para um amigo colocar as cartas de tal maneira que só se veja um naipe de cada carta.

3 — Você também não sabe? É só seguir a ilustração ao lado.

UM BOM CANIVETE

Canivete é uma coisa que muita gente tem, mas que poucos sabem usar com segurança. Os Escoteiros-Mirins sempre carregam um canivete em suas viagens. Eles sabem que muitos problemas podem ser facilmente resolvidos com essa ferramenta.

Na verdade, um bom canivete não precisa ser um canivete complicado. O canivete de duas lâminas, como o da figura n.° 1, quando bem utilizado, presta bons serviços ao seu dono. É claro que um supercani-

vete, como o da figura n.° 2, com seus inúmeros acessórios, tem também inúmeras utilidades.

Além das duas lâminas tradicionais, esse supercanivete tem um abridor de latas, um abridor de garrafas, duas chaves de parafusos, duas lâminas de serrote, um raspador de escamas de peixe, uma lixa de unha, um palito, uma tesoura e outras coisas mais.

Mas não fique preocupado, se você não conseguir encontrar uma ferramenta como essa. Lembre-se de que o mais importante num canivete (ou num supercanivete) são as lâminas. Elas devem ser largas, resistentes, de aço excelente e, sobretudo, muito afiadas. (Veja na figura n.° 3, como afiar as lâminas.)

Corte sempre para fora!

Como afiar as lâminas.

A lâmina maior do canivete, que serve para trabalhos mais pesados, deve ter o fio cortante bem reto. A menor, para trabalhos mais delicados, tem geralmente o fio cortante todo graduado.

Mantenha o fio das lâminas do seu canivete limpo e brilhante. E procure trabalhar com as lâminas voltadas para fora, quando estiver cortando alguma coisa. (Veja as figuras n.os 4 e 5.)

COMO SE TORNAR UM ESCULTOR

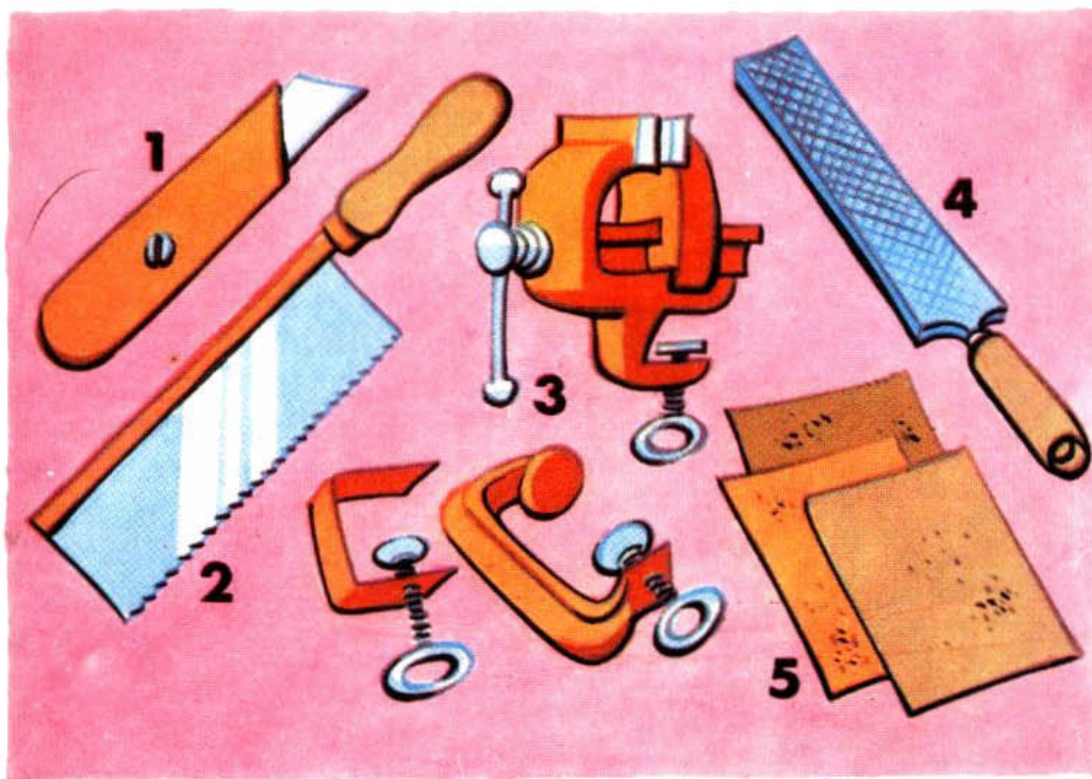
Para se tornar um escultor, você não vai precisar enfrentar um enorme bloco de pedra e nele realizar uma obra-prima. Entretanto, muita gente pensa que é assim que os escultores começam! Na verdade, eles podem trabalhar com diversos materiais, como o metal, a madeira ou, até mesmo, a pedra.

Para começar, procure utilizar materiais baratos e fáceis de serem encontrados. Se você fizer uma visita a um ferro-velho, vai encontrar muitas peças interessantes. E, usando um pouco de arame, cola e imaginação, você poderá fazer belas esculturas.

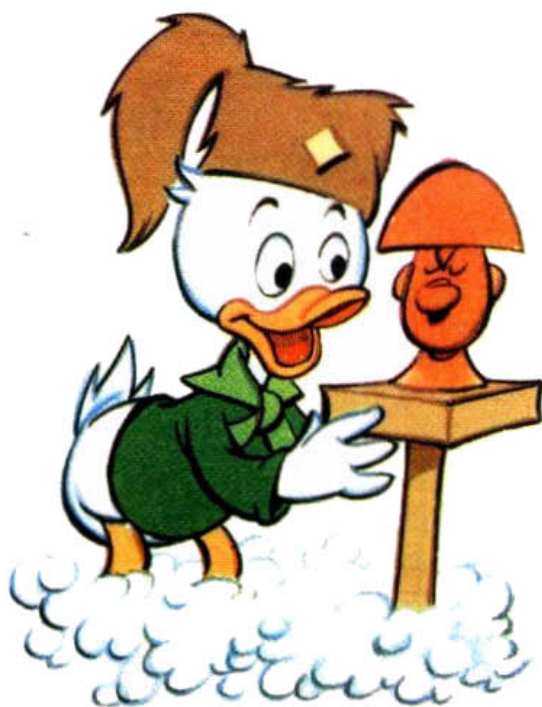
Se você for trabalhar com madeira, aqui estão as ferramentas de que vai precisar:

1 — **Um canivete bem afiado:** lembre-se de que uma ferramenta mal afiada dificulta o seu trabalho. A ilustração mostra um tipo de canivete de lâminas avulsas. Ao usá-lo, certifique-se de que a lâmina está bem presa ao cabo.

2 — **Um pequeno serrote:** ele deve ser de aço. E, tome cuidado para ele não enferrujar, com o tempo.

3 — **Um pequeno torno:** use este instrumento para

firmar bem a peça que você vai esculpir.

4 — **Uma lima:** vai servir para remover saliências na madeira.

5 — **Lixas de vários tipos:** você deve usar de acordo com a aspereza de cada madeira.

E mais uma sugestão: se possível, use uma prancha ou mesa de trabalho. Os Escoteiros-Mirins acham que você **não** deve usar a mesa da sala de jantar ou da cozinha, para fazer suas esculturas...

Se você estiver interessado em esculpir figuras diretamente em materiais duros, como a pedra, comece fazendo pequenas esculturas em sabão ou sabonete. É um material bem maleável e fácil de ser trabalhado. Com as lasquinhas que sobrarem do sabão, você ainda poderá fazer bolhas de sabão!

I CHING

O LIVRO DAS MUTAÇÕES

O I Ching é um livro difundido em todo o mundo. Existem adaptações e traduções em diversas línguas. Esse livro é considerado uma das obras básicas da literatura chinesa, além de ter inspirado as correntes religiosas do taoísmo e do confucionismo. É também considerado um livro que ajuda a prever o futuro.

Na realidade, o I Ching não pode responder quem vai ganhar na loteria nem se vai chover amanhã. Mas pode dar conselhos e sugerir reflexões, ajudando as pessoas a se decidirem sobre o que fazer e que soluções escolher.

Fu-Hsi, um sábio da Antiga China, talvez tenha sido o primeiro a ordenar os ensinamentos do I Ching, ou Livro das Mutações, que tem sua origem na sabedoria popular chinesa. Na verdade, as origens deste livro não são muito claras, mas o texto básico da obra foi elaborado pelo rei Wên e seu filho, o duque Chou, por volta do ano 1150 a.C.

O filósofo Confúcio, que viveu há 2 500 anos atrás, já considerava o I Ching uma obra muito antiga que ele consultava bastante. Escreveu muitos comentários sobre as respostas e conselhos que costumava encontrar.

Para quem não está muito familiarizado com a cultura oriental, as respostas e os conselhos do I Ching nem sempre são facilmente entendidos. É necessária uma interpretação pessoal de cada resposta encontrada.

O I Ching não é um livro comum. Ele não tem um texto contínuo, não conta histórias nem relata acontecimentos. O livro se compõe de 64 signos seguidos de comentários e sugestões para a interpretação. Cada um dos signos constitui a resposta de uma pergunta.

Segundo a tradição, essas respostas foram conseguidas através da leitura de símbolos encontrados nos cascos das tartarugas. Os chineses costuma-

vam praticar um complicado ritual, que hoje é freqüentemente simplificado. Pois nem sempre contamos com os materiais necessários como cascos de tartarugas ou certas plantas medicinais, muito raras.

Os Escoteiros-Mirins resolveram utilizar uma maneira prática de consultar o I Ching. Para isso, é necessário o seguinte: uma moeda, papel, lápis e, naturalmente, o I Ching. Pronto? Então, mãos à obra! Para começar, concentre-se bastante e formule a sua pergunta. E agora...

Jogue uma moeda para o alto. Se ela cair com o lado do **número** para cima, será coroa.

Se cair com a **figura** para cima, será cara.

JOGUE A MOEDA PELA PRIMEIRA VEZ

➡ Se der **coroa,** desenhe no papel dois tracinhos, como estes:

▬ ▬

Veja a página 174.

➡ Se der **cara,** desenhe no papel um traço longo, como este:

▬▬

Veja a página 175.

O resultado foi **coroa** na primeira jogada.

JOGUE A MOEDA PELA SEGUNDA VEZ

➡ Se der **coroa,** desenhe mais dois tracinhos sobre os outros:

Veja na página 176, o quadro A.

➡ Se der **cara,** desenhe um traço longo sobre os dois tracinhos:

Veja na página 176, o quadro B.

Mas antes leia os textos abaixo!

Os chineses consideravam que o universo é feito de oposições: o calor e o frio, o céu e a terra, o fogo e a água, o homem e a mulher, e assim por diante. Tudo o que existe seria resultado da combinação de dois pólos, que os chineses chamaram de Yin e Yang. Lançando a moeda pela segunda vez, você terá um dos símbolos ao lado. Eles não devem ser interpretados ao pé da letra, e sim, pelo significado que contêm.

O resultado foi **cara** na primeira jogada.

JOGUE A MOEDA PELA SEGUNDA VEZ

➡ Se der **coroa**, desenhe dois tracinhos sobre o traço longo:

Veja na página 177, o quadro A.

➡ Se der **cara**, desenhe outro traço longo sobre o anterior:

Veja na página 177, o quadro B.

Mas antes leia os textos abaixo!

GRANDE YIN

É o símbolo da mãe, da feminilidade acolhedora, da doçura.

PEQUENO YANG

É o símbolo do filho, da juventude viril, da impetuosidade.

PEQUENO YIN

É o símbolo da filha, da juventude feminina, da discrição.

GRANDE YANG

É o símbolo do pai, da vitalidade sábia, da força.

A

O resultado foi duas vezes **coroa.**

JOGUE A MOEDA PELA TERCEIRA VEZ

➡ Se der **coroa,** desenhe mais dois tracinhos sobre os demais: ☷

Sua consulta está sob o signo do Norte, da Terra e da receptividade.
Veja na página 178, o quadro A.

➡ Se der **cara,** desenhe um traço longo sobre os outros: ☶

Sua consulta está sob o signo do Noroeste, da montanha e do repouso.
Veja na página 178, o quadro B.

B

O resultado foi **coroa** e **cara.**

JOGUE A MOEDA PELA TERCEIRA VEZ

➡ Se der **coroa,** desenhe dois tracinhos sobre os outros: ☵

Sua consulta está sob o signo do Oeste, da chuva e do perigo.

Veja na página 178, o quadro C.

➡ Se der **cara,** desenhe um traço longo sobre os outros: ☴

Sua consulta está sob o signo do Sudoeste, da floresta e da flexibilidade.
Veja na página 178, o quadro D.

UM CÓDIGO DE MAIS DE TRÊS MIL ANOS DE IDADE

Ao lançar a moeda pela terceira vez, você terá um conjunto de linhas, chamado **trigrama.** Se você observar com atenção, perceberá que os trigramas são combinações de dois elementos: linhas simples e interrompidas. Os trigramas simbolizam certos elementos da natureza, tais como o vento, a montanha, o trovão, o lago, etc. Representam ainda as estações do ano, as horas do dia e os pontos cardeais.

A

O resultado foi **cara** e **coroa.**

JOGUE A MOEDA PELA TERCEIRA VEZ

➡ Se der **coroa,** desenhe dois tracinhos sobre os outros:

Sua consulta está sob o signo do Nordeste, da tempestade e do movimento.

Veja na página 179, o quadro A.

➡ Se der **cara,** desenhe um traço longo sobre os outros:

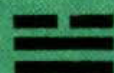
Sua consulta está sob o signo do Leste, do fogo e da elegância.

Veja na página 179, o quadro B.

B

O resultado foi duas vezes **cara.**

JOGUE A MOEDA PELA TERCEIRA VEZ

➡ Se der **coroa,** desenhe dois tracinhos sobre os outros:

Sua consulta está sob o signo do Sudeste, dos mares, dos lagos e do prazer.

Veja na página 179, o quadro C.

➡ Se der **cara,** desenhe outro traço sobre os demais:

Sua consulta está sob o signo do Sul, do céu e da atividade.

Veja na página 179, o quadro D.

Os trigramas estão também na bandeira da Coréia do Sul. O resultado final de sua consulta ao I Ching será um conjunto de dois trigramas, isto é, um hexagrama, que dará sugestões para que a resposta correta seja encontrada. Siga em frente e se concentre bastante!

Os pontos cardeais segundo Fu-Hsi

JOGUE A MOEDA PELA QUARTA VEZ

Se der **coroa,** desenhe dois tracinhos sobre os outros:

Veja na página 180, o quadro A.

Se der **cara,** desenhe um traço longo sobre os outros:

Veja na página 180, o quadro B.

B

JOGUE A MOEDA PELA QUARTA VEZ

Se der **coroa,** desenhe dois tracinhos sobre os outros:

Veja na página 180, o quadro C.

Se der **cara,** desenhe um traço longo sobre os outros:

Veja na página 180, o quadro D.

C

JOGUE A MOEDA PELA QUARTA VEZ

Se der **coroa,** desenhe dois tracinhos sobre os outros:

Veja na página 180, o quadro E.

Se der **cara,** desenhe um traço longo sobre os outros:

Veja na página 180, o quadro F.

JOGUE A MOEDA PELA QUARTA VEZ

Se der **coroa,** desenhe dois tracinhos sobre os outros:

Veja na página 180, o quadro G.

Se der **cara,** desenhe um traço longo sobre os outros:

Veja na página 180, o quadro H.

JOGUE A MOEDA PELA QUARTA VEZ

Se der **coroa,** desenhe dois tracinhos sobre os outros:

Veja na página 181, o quadro A.

Se der **cara,** desenhe um traço longo sobre os outros:

Veja na página 181, o quadro B.

JOGUE A MOEDA PELA QUARTA VEZ

Se der **coroa,** desenhe dois tracinhos sobre os outros:

Veja na página 181, o quadro C.

Se der **cara,** desenhe um traço longo sobre os outros:

Veja na página 181, o quadro D.

JOGUE A MOEDA PELA QUARTA VEZ

Se der **coroa,** desenhe dois tracinhos sobre os outros:

Veja na página 181, o quadro E.

Se der **cara,** desenhe um traço longo sobre os outros:

Veja na página 181, o quadro F.

D

JOGUE A MOEDA PELA QUARTA VEZ

Se der **coroa,** desenhe dois tracinhos sobre os outros:

Veja na página 181, o quadro G.

Se der **cara,** desenhe um traço longo sobre os outros:

Veja na página 181, o quadro H.

JOGUE A MOEDA PELA QUINTA

A Se der **coroa,** dois tracinhos.
Veja na página 182, o quadro A.
Se der **cara,** um traço longo.
Veja na página 182, o quadro B.

B Se der **coroa,** dois tracinhos.
Veja na página 182, o quadro C.
Se der **cara,** um traço longo.
Veja na página 182, o quadro D.

C Se der **coroa,** dois tracinhos.
Veja na página 182, o quadro E.
Se der **cara,** um traço longo.
Veja na página 182, o quadro F.

D Se der **coroa,** dois tracinhos.
Veja na página 182, o quadro G.
Se der **cara,** um traço longo.
Veja na página 182, o quadro H.

E Se der **coroa,** dois tracinhos.
Veja na página 183, o quadro A.
Se der **cara,** um traço longo.
Veja na página 183, o quadro B.

F Se der **coroa,** dois tracinhos.
Veja na página 183, o quadro C.
Se der **cara,** um traço longo.
Veja na página 183, o quadro D.

G Se der **coroa,** dois tracinhos.
Veja na página 183, o quadro E.
Se der **cara,** um traço longo.
Veja na página 183, o quadro F.

H Se der **coroa,** dois tracinhos.
Veja na página 183, o quadro G.
Se der **cara,** um traço longo.
Veja na página 183, o quadro H.

VEZ, ANTES DE LER AS INSTRUÇÕES

A Se der **coroa**, dois tracinhos.
Veja na página 184, o quadro A.
Se der **cara**, um traço longo.
Veja na página 184, o quadro B.

B Se der **coroa**, dois tracinhos.
Veja na página 184, o quadro C.
Se der **cara**, um traço longo.
Veja na página 184, o quadro D.

C Se der **coroa**, dois tracinhos.
Veja na página 184, o quadro E.
Se der **cara**, um traço longo.
Veja na página 184, o quadro F.

D Se der **coroa**, dois tracinhos.
Veja na página 184, o quadro G.
Se der **cara**, um traço longo.
Veja na página 184, o quadro H.

E Se der **coroa**, dois tracinhos.
Veja na página 185, o quadro A.
Se der **cara**, um traço longo.
Veja na página 185, o quadro B.

F Se der **coroa**, dois tracinhos.
Veja na página 185, o quadro C.
Se der **cara**, um traço longo.
Veja na página 185, o quadro D.

G Se der **coroa**, dois tracinhos.
Veja na página 185, o quadro E.
Se der **cara**, um traço longo.
Veja na página 185, o quadro F.

H Se der **coroa**, dois tracinhos.
Veja na página 185, o quadro G.
Se der **cara**, um traço longo.
Veja na página 185, o quadro H.

易經

JOGUE A MOEDA PELA ÚLTIMA

A coroa — receptividade: Sucesso pela obediência.

cara — caminho livre: A virtude triunfa.

B coroa — união: Unidade traz boa sorte.

cara — segurança: A sua segurança inspira respeito.

C coroa — tranqüilidade: A ação correta traz felicidade.

cara — progresso: A recompensa não tarda a chegar.

D coroa — compreensão: Procure um conhecimento mais profundo das coisas.

cara — cuidado: Espere a hora de agir.

E coroa — modéstia: Humildade traz sucesso.

cara — imobilidade: Pare ou aja no momento apropriado.

F coroa — problemas: Peça conselhos e opiniões.

cara — evolução: Trabalhe com firmeza.

G coroa — recompensa: Sucesso para as pessoas simples.

cara — o viajante: Boa sorte para os viajantes.

H coroa — sensibilidade: Pense nos problemas dos outros.

cara — escolha: Ande sempre em boa companhia.

AQUI ESTÃO OS HEXAGRAMAS

Cada um deles é uma resposta a uma pergunta específica. Não se esqueça de que a resposta nem sempre parece clara à primeira vista. Os anti-

VEZ, COMPLETE O HEXAGRAMA E VEJA SUA RESPOSTA

易經

A **coroa — coordenação:** A experiência do trabalho em grupo.

cara — inexperiência: Conte com a ajuda dos mais velhos.

B **coroa — abismo:** Controle os temores e tenha confiança.

cara — confusão: Procure pensar com calma.

C **coroa — ação:** Chegou o momento de agir.

cara — paciência: Aguarde. O sucesso vem depois.

D **coroa — contrariedade:** Procure não discutir.

cara — conflito: Saiba parar no caminho.

E **coroa — ascensão:** Saiba aproveitar a ocasião.

cara — prudência: Avançar somente com boas razões.

F **coroa — colaboração:** Ajuda mútua e compreensão.

cara — sabedoria: Procure o conselho de um sábio.

G **coroa — perseverança:** Persistência traz recompensas.

cara — paz e beleza: Grande sucesso.

H **coroa — força:** Indiferença aos comentários.

cara — encontro: Desconfie dos mais fortes.

gos estudiosos do I Ching procuraram dar sugestões, para que você se inspirasse e tomasse decisões corretas. A resposta final está em você mesmo e o I Ching pode ajudá-lo na descoberta, sugerindo acontecimentos futuros ou maneiras de agir. Mas reflita bastante, quando for interpretar seu hexagrama.

易經

JOGUE A MOEDA PELA ÚLTIMA

A **coroa — obstáculo:** Problemas sem muita importância.

cara — repouso: Boa sorte aos que estão no caminho certo.

B **coroa — dificuldade:** Tente consolidar a posição atual.

cara — ganho: Avance sem hesitar.

C **coroa — trovão:** Sucesso e felicidade.

cara — justiça: A lei protege o sábio.

D **coroa — harmonia:** Alegria e sucesso pelo caminho certo.

cara — integridade: Não se oponha ao certo.

E **coroa —. determinação:** Aja com suavidade e firmeza.

cara — distinção: Comporte-se sempre bem.

F **coroa — realização:** Termine o que você começou.

cara — constância: Seja fiel às suas obrigações.

G **coroa — equilíbrio:** Procure agir com bom senso.

cara — luminosidade: Sua boa estrela está brilhando.

H **coroa — renovação:** Concentre-se e caminhe para o sucesso.

cara — amor: Dê e receba amor.

COMO LER AS RESPOSTAS

Não dispomos de espaço para publicar todos os comentários que os sábios chineses fizeram para cada uma das respostas. O antigo I Ching

VEZ, COMPLETE O HEXAGRAMA E VEJA SUA RESPOSTA

易經

A coroa — ordem: Sucesso temporário. Ponha as coisas no devido lugar.

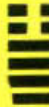
cara — perda: A confiança voltará.

B coroa — contenção: Saiba esperar e aproveitar.

cara — confiança: Confie mas seja cauteloso.

C coroa — confissão: Reconheça os erros para ter paz.

cara — desunião: Se possível, reconcilie.

D coroa — alegria: Aguarde surpresas.

cara — conduta: Decidir e avançar.

E coroa — paz: Prospera o homem de valor moral.

cara — enriquecimento: Riqueza de saber e de virtudes.

F coroa — espera: Não se precipite.

cara — boa sorte: O futuro será melhor que o presente.

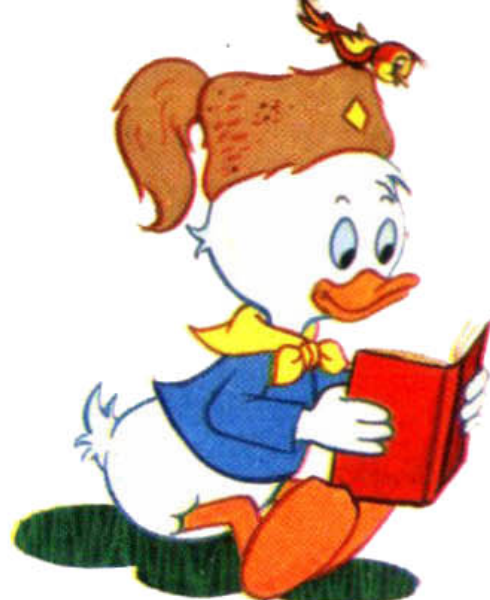
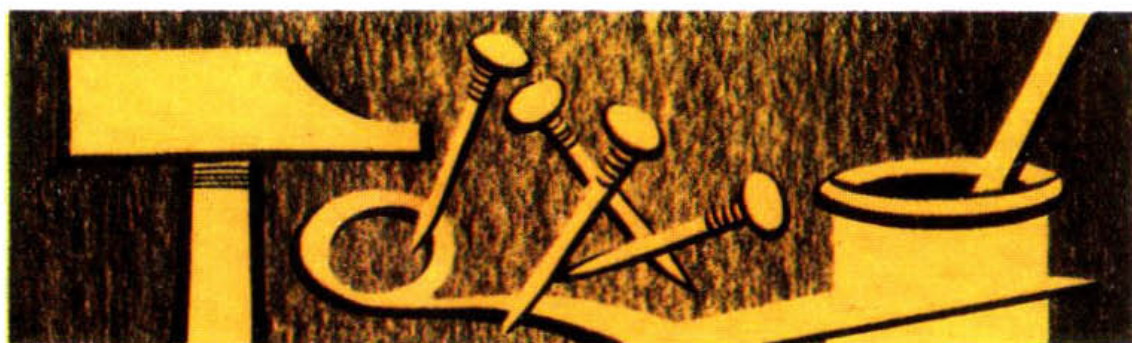
G coroa — poder: Hora de avançar.

cara — posse: Não tema fracassos.

H coroa — franqueza: Falar muito pode ser perigoso.

cara — transformação: A mudança é positiva.

traz muitas sugestões sobre o significado de cada hexagrama. Os Escoteiros-Mirins mantiveram o título original e uma pequena descrição de cada símbolo.

Para chegar à sua decisão pessoal, pense bastante e procure avaliar seu problema, inspirando-se na sugestão do I Ching. E muito boa sorte!

ÍNDICE:

TRABALHOS MANUAIS - BRINQUEDOS

COISAS DA NATUREZA

TRUQUES PARA ACAMPAMENTOS

MÁGICAS - TRUQUES

TRABALHOS MANUAIS - CONSELHOS

CUIDADOS COM OS ANIMAIS

JOGOS

DIVERSOS

Editor e Diretor: VICTOR CIVITA
Diretor de Publicações: Roberto Civita
Diretor do Grupo de Publicações Infanto-Juvenis: Angelo Rossi

GRUPO DE ATIVIDADES E LIVROS
Diretor: Franklin Vassão
Diretora de Redação: Sonia Robatto
Diretor de Arte: Jorge Kato
Gerente de Produto: Sylvian Mifano

Coordenador da Redação de Livros: José Geraldo A. Soares Filho
Assistente de Redação: Heloisa de Oliveira Costa
Pesquisadores: Flávia Ladeira Ceccantini
José Gatti
Revisoras: Arlete Lopes
Lidioneti Milani
Coordenação de Produção: Aylton Carrijo de Menezes
Consultor: Silvio Fukumoto
Desenhistas: Carlos Gomes de Freitas II
Miriam Regina da Costa Araújo
Isao Sugimura
Produtor de Texto: Luiz Carlos de Castro
Assistentes de Arte: Nivaldo Ramos Pissai (Produtor)
Enrique Garcia Moreno (Produtor)
Carlos Roberto da Silva
Wanderlei da Silva

Impresso e distribuído
com exclusividade no país pela
Abril S. A. Cultural e Industrial -
São Paulo

1.ª edição - Setembro de 1976

WALT DISNEY
2º Manual do
ESCOTEIRO
mirim
INÉDITO!
NOVO!